KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

PELAA!

30

PLAYSTATION 3 ■ XBOX 360 ■ WII ■ DS ■ PSP ■ PLAYSTATION 2 ■ PC

OTA MUKAAN!

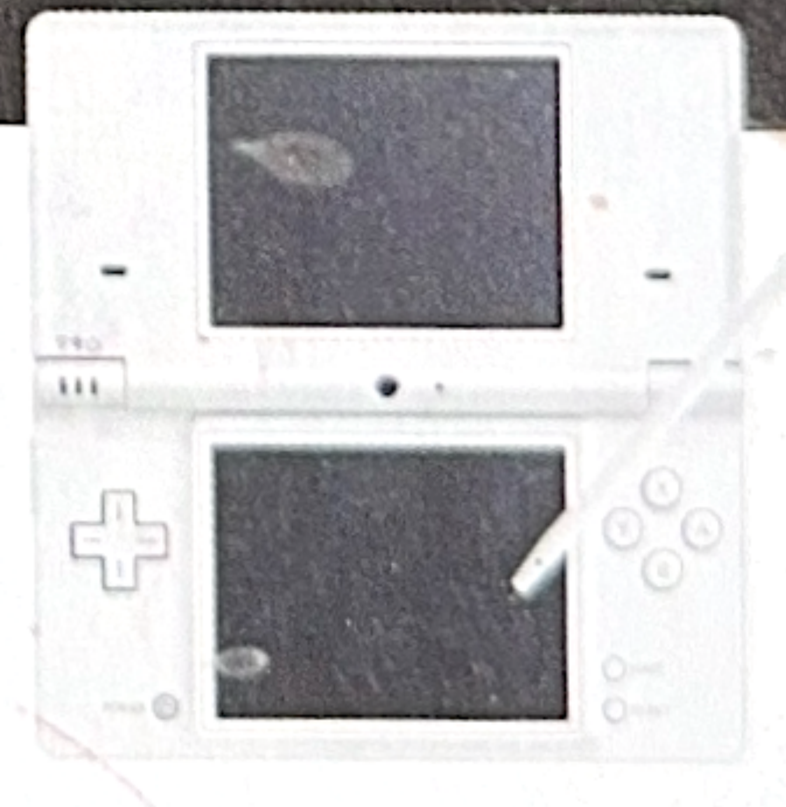
GUITAR HERO: METALLICA
TUPLABASARI PAUKKUU

GREYN ANATOMIA
ROMANSSIA PELISAIRAALASSA

GHOSTBUSTERS
AITO HAAMUJENGI PALAA PELIMAAILMAAN

FINAL FANTASY CC:
ECHOES OF TIME

MÖRÖT VASTAAN MUUKALAISET
OIKEASTI HYVÄ ELOKUVAPELI



NINTENDO DSi
UUSI KÄSIKONSOLI

PÄÄKIRJOITUS

Peli elää hyllyssäsi

MONI UUSI KONSOLIPELI ei ole "valmis", kun se ostetaan kaupan hyllyltä ja syötetään levyasemaan. Se voi kuulostaa ikävältä, mutta vuonna 2009 tämä on täyttä faktaa. Eikä se ole aina huono asia.

Tapa korjata peliä netistä haettavilla päivityksillä on siirtynyt pc-tietokonepeleistä myös konsolipeleihin. Nyt peliyhtiöt hakevat myös toisenlaista kehittelyä eivätkä pelkkää vikojen poistoa. Puhutaan siitä, että pelifirmat tarjoaisivat pelejä palveluna eikä pelkkänä tuotteena.

Tässä numerossa arvostelemme hyvän esimerkin aiheesta. *Burnout Paradise* -autoilupeli julkaistiin uudestaan parannettuna *The Ultimate Box* -versiona. Peli oli alun perinkin hyvä, muttei suinkaan täydellinen. Vuodessa siihen on ehditty julkaista niin paljon parannuksia, että se on aiempaan tilaansa verrattuna melkein kuin jatko-osa. Suurin osa näistä parannuksista on täysin ilmaisia nettilatauksia. Halukkaille on tarjolla lisäksi maksullisia lisiä. Ostin itselleni *Burnoutiin Paluu tulevaisuuteen* -elokuvien lentävän DeLorean-auton. Parin euron hinta sen antamasta ilosta ei tuntunut pahalta.

Suomessa on kuitenkin edelleen nykypolven konsoleita, joita ei ole koskaan liitetty nettiin. Se ei ole ihme, sillä PlayStation 2:n hallitsemalla aikakaudella verkkoyhteydellä ei tehnyt mitään. Nyt verkoton kone on huonommassa asemassa. Sen pelit ovat voineet hyllyssä lojuessaan muuttua hitaasti toukista perhosiksi.

–Janne Pyykkönen, päätoimittaja

P.S. Nintendo DS:n omistajien kannattaa tsekata Henry Hatsworthin arvostelu sivulta 17. Siinä on huikea hyppely!

SISÄLTÖ

10

15

04 Pelimaailma nyt
05 Myydyimmät pelit
08 Guitar Hero: Metallica
10 Ghostbusters
12 Arvostelut ja kolumni
13 Halo Wars
14 Patapon 2, Castlevania: Order of Ecclesia
15 Ready 2 Rumble: Revolution, New Play Control! Mario Power Tennis
16 Ultimate Band, Nerf N-Strike
17 MySims Party, Henry Hatsworth in The Puzzling Adventure
18 Dragon Quest: The Hand of The Heavenly Bride, Eternal Sonata
19 Drakensang, Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time
20 Monsters vs. Aliens, Sonic and The Black Knight
21 Building & Co., Grey's Anatomy
24 Broken Sword: Shadow of The Templars – Director's Cut
25 Harvest Moon: Island of Happiness, Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon
26 Tom Clancy's HAWX, Sega Mega Drive Ultimate Collection
27 Race Pro, Burnout Paradise: The Ultimate Box
28 Lataamo
30 Kolumni

20

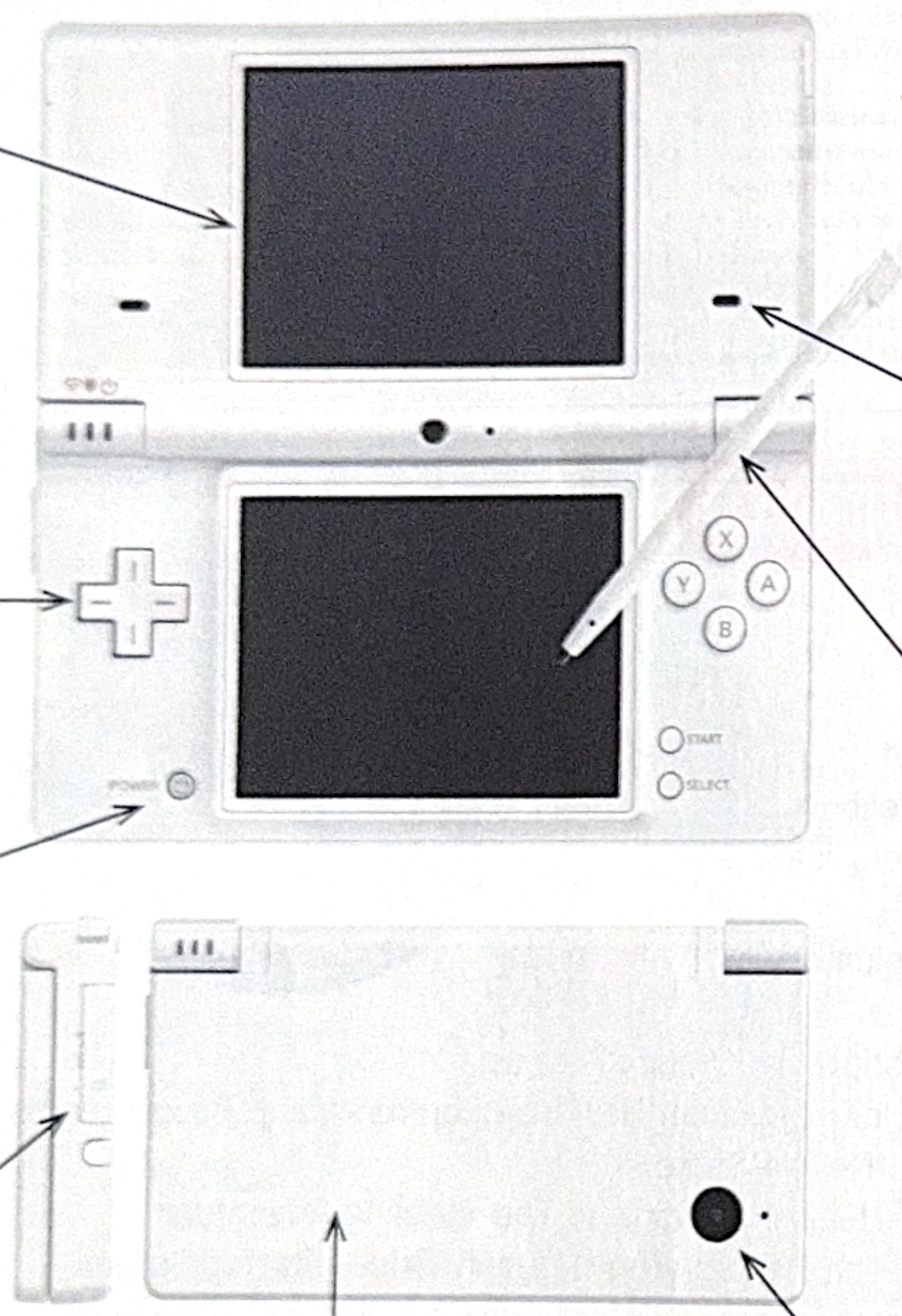
DS on nyt DSi

NINTENDO JULKAISI HUHTIKUUN ALUSSA PARANNETUN VERSION SUOSITUSTA DS-KÄSIKONSOLISTAAN. KATSO KUVASTA, MITÄ UUTTA DSI:SSÄ ON VANHAAN DS LITEEN VERRATTUNA.

Teksti: Janne Pyykkönen ja Janne Kaitila

KUVA. Näytöt ovat kahdeksan prosenttia eli silminnähden aiempaa suurempia. Sitä tärkeämpää on mahdollisuus entistä kirkkaampaan kuvaan akun keston kustannuksella. Peliaika lyhenee kirkkaimmalla säädöllä kolmeen tai neljään tuntiin, mutta pelaaminen auringonpaisteessa onnistuu nyt oikeasti.

NETTI. DSi:ssä on mukana nettiselain. Sille on tehty myös erityinen DSi Shop -nettikauppa, josta voi ostaa pelejä ja sovelluksia. Jokainen ennen maaliskuuta 2010 ostettu DSi saa pelikauppaan 1 000 ostospistettä (n. 10 euroa).



ÄÄNI. Uusissa kaiuttimissa on parempi äänenlaatu.

OHJAUS. Ristiohjain on aiempaa napakampi, ja joidenkin testaajiemme mielestä myös tarkempi.

KYNÄ. Stylus eli kosketusnäytön käyttöön tarkoitettu "kynä" on aavistuksen verran isompi.

ON/OFF. Virtanappi siirtyi, ja sillä pääsee nyt nopeasti koneen valikkoon kesken pelin.

TALLENNUS. Koneessa on portti SD-muistikortille, jolle voi tallentaa kuvia ja AAC-musiikkitiedostoja. DSi:ssä on lisäksi sisäinen muisti, jonne voi tallentaa 412 sen kameralla otettua valokuvaa ja 18 kpl 10 sekunnin mittaista ääninäytettä.

KUORI. DSi on saatavana mustana ja valkoisena, ja sen pinnoite on mattapintainen eikä kiiltävä, kuten aiemmin.

SILMÄ. DSi:n molemmilla puolilla on 0,3 megapikselin digikamera, jolla voi ottaa 640 x 480 pikselin kokoisia kuvia. Kuvia ja mikrofonilla nauhoitettuja ääniä voi muokata koneen mukana tulevissa ohjelmissa, jotka soveltuvat lähinnä leikkimieliseen säätöön.

MYYDYIMMÄT alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

⌐playstation¬

1 Lego Indiana Jones

Indiana Jones palaa jälleen virtuaaliseikkailemaan. Legopalikoista koottu pelimaailma yhdistää kaksi legendaarista ilmiötä, Lego-rakennuspalikat ja Indiana Jonesin.

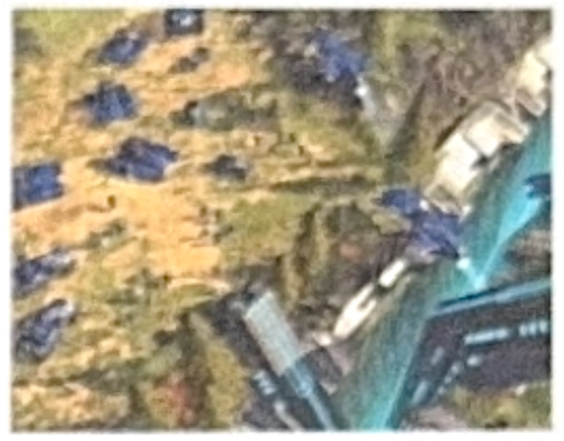
2 Tom Clancy's HAWX

Ilmataistelua, jossa realismi on vaihdettu viihdyttävyyteen. *HAWX* keskittyy lähinnä näyttäviin ilmataisteluihin ja hoitaa tältä osin tonttinsa kunnialla.

3 Skate 2

EA:n realismiin pyrkivän skeittipelisarjan toinen osa. Kaupunki on uudistunut ja päähenkilö on oppinut skeittauksen lisäksi myös kävelemään. Ydin on kuitenkin sama vanha tuttu. Skeittaa tai kuole!

⌐xbox¬



1 Halo Wars

Halo Wars sijoittuu huippusuosittuun *Halo*-universumiin, mutta on hyvin erilainen kokemus aiempiin *Halo*-peleihin verrattuna. Tällä kertaa vihollisia ei kukisteta pyssyt paukkuen, vaan peli ottaa mittaa pelaajan strategisista kyvyistä.

2 Race Pro

Pc:n *GTR*-peleistä tutun SimBinin kehittämä ajosimulaatio Xbox 360:lle. Aja mutkaan varovasti, sillä tehokas kilpa-auto lähtee sekunnissa hanskasta, jos kaasujalka on turhan raskas.

3 Tom Clancy's HAWX

HAWXissa Tom Clancy -peleistä tuttu realismi on vaihdettu puhtaaseen viihdyttävyyteen ja näyttävään ilmasotaan. Aivot narikkaan ja kone ilmaan, näin alkavat tiukat kamppailut ilman herruudesta.

⌐nintendo¬

1 Mario Kart

Mario ja muut tutut Nintendo-hahmot kisaavat jälleen. *Mario Kart Wiissä* ei enää pelata napeilla. Auto kääntyy ohjaimen kääntyessä, mikä tuplaa hauskuuden. Onko kätesi vakaa?

2 Wii Fit

Kuka sanoi, ettei kuntoilu voi olla hauskaa? Nintendon *Wii Fit* -kunto-ohjelma haastaa sinut hauskaan painonpudotukseen ja kuntoiluun. Mukana tasapainolauta ja peli, joka antaa sinulle päivittäisen kunto-ohjelman.

3 Super Smash Bros. Brawl

Super Smash -sarjassa Nintendo-universumin hahmot jättävät pomppimisen, seikkailun ja ajamisen hetkeksi syrjään. Nyt tapellaan! Mukana muun muassa Mario, Luigi, Zelda, Link ja *Metal Gear Solideista* tuttu Solid Snake.

⌐pc¬

1 Empire: Total War

Tosiaikainen strategia maistuu pc-pelaajille. *Empire: Total War* sijoittuu 1700-luvun Eurooppaan ja sisältää sekä yksin- että moninpelin.

2 Warhammer 40.000: Dawn of War 2

Suosittuun *Warhammer 40.000* -maailmaan sijoittuva *Dawn of War 2* on hieman yksinkertaisempi ja virtaviivaisempi versio ensimmäisestä osasta. Lopputuloksena syntyi virtaviivainen ja näyttävä sotapeli, josta ylimääräinen nysväys on karsittu pois.

3 Spore

Will Wrightin jumalpeli pitää pintansa listoilla. *Sims*-sarjan luojan tuoreimmassa teoksessa luodaan omat rodut ja omat maailmat ja tarkastellaan niiden kehittymistä.

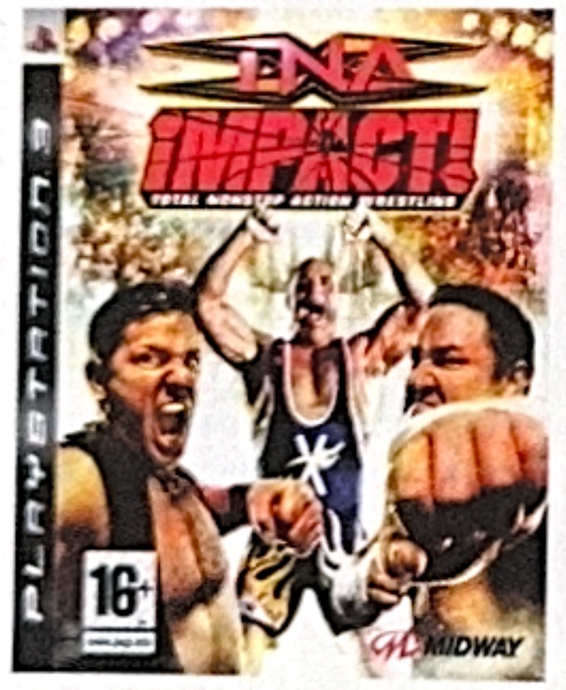
Lista on koostettu Tilt-pelikaupoista saatujen tietojen perusteella.

Xbox360
Wheelman
59,90
PC-DVD/PS3
59,90/42,90

Kadut ovat hänen taistelukenttänsä Wheelman -pelissä yhdistyvät huimat Hollywood-stuntit ja mukaansatempaava tarina, ja peli tarjoaa adrenaliinipitoista, hengästyttävään tahtiin etenevää elokuvallista toimintaa. Vin Diesel esittää peitetehtävässä toimivaa agenttia ja taitavaa kuskia, jonka pitää soluttautua Barcelonan alamaailmaan ja kerätä tietoja ryöstökeikasta. Hän esittää ryöstökeikkaan palkattavaa kuskia ja joutuu keskelle korruptiota ja sekasortoa yrittäessään pysyä askelen edellä paikallisia lainvartijoita ja kilpailevia rosvojoukkoja.

PS3
Mortal Kombat VS DC Universe
39,90
Xbox360
39,90

Maailmojen yhteentörmäys
Kaksi maailmaa on törmännyt yhteen, ja sekä DC:n että MK:n sankarit ja roistot käyvät taistoon herruudesta!

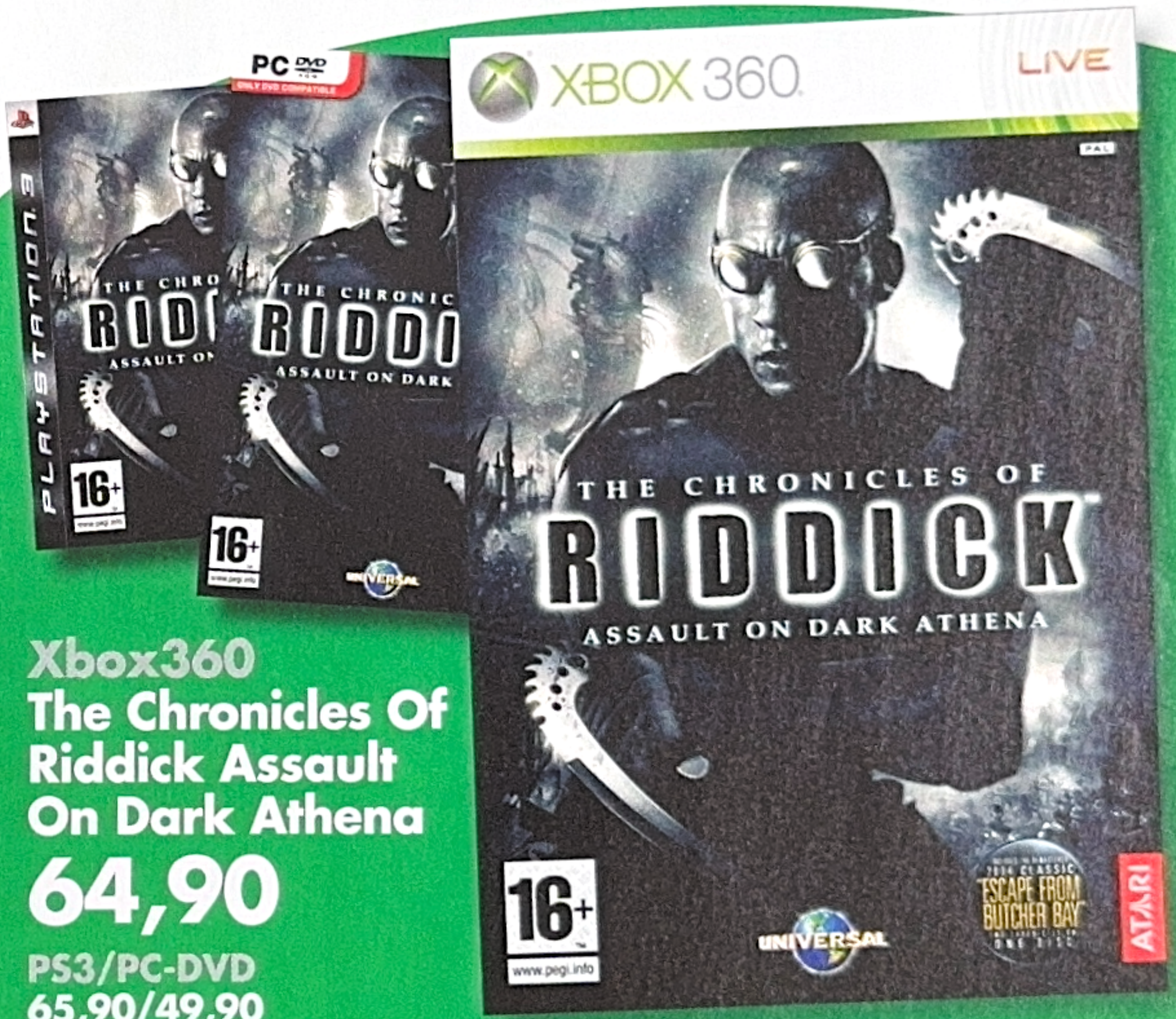


PS3
TNA Impact
39,90
Xbox360
39,90

TNA tarjoaa runsaasti liikkeitä ja ottelutyyppejä, jotka mahdollistavat hämmästyttävät akrobaattiset ja painovoimaa uhmaavat voimannäytteet sekä luustoa koettelevat iskut.

PS2
Ultimate Ninja 4 Naruto Shippuden
34,90

Xbox360
Leisure Suit Larry: Box Office Bust
34,90



Xbox360
The Chronicles Of Riddick Assault On Dark Athena
64,90
PS3/PC-DVD
65,90/49,90

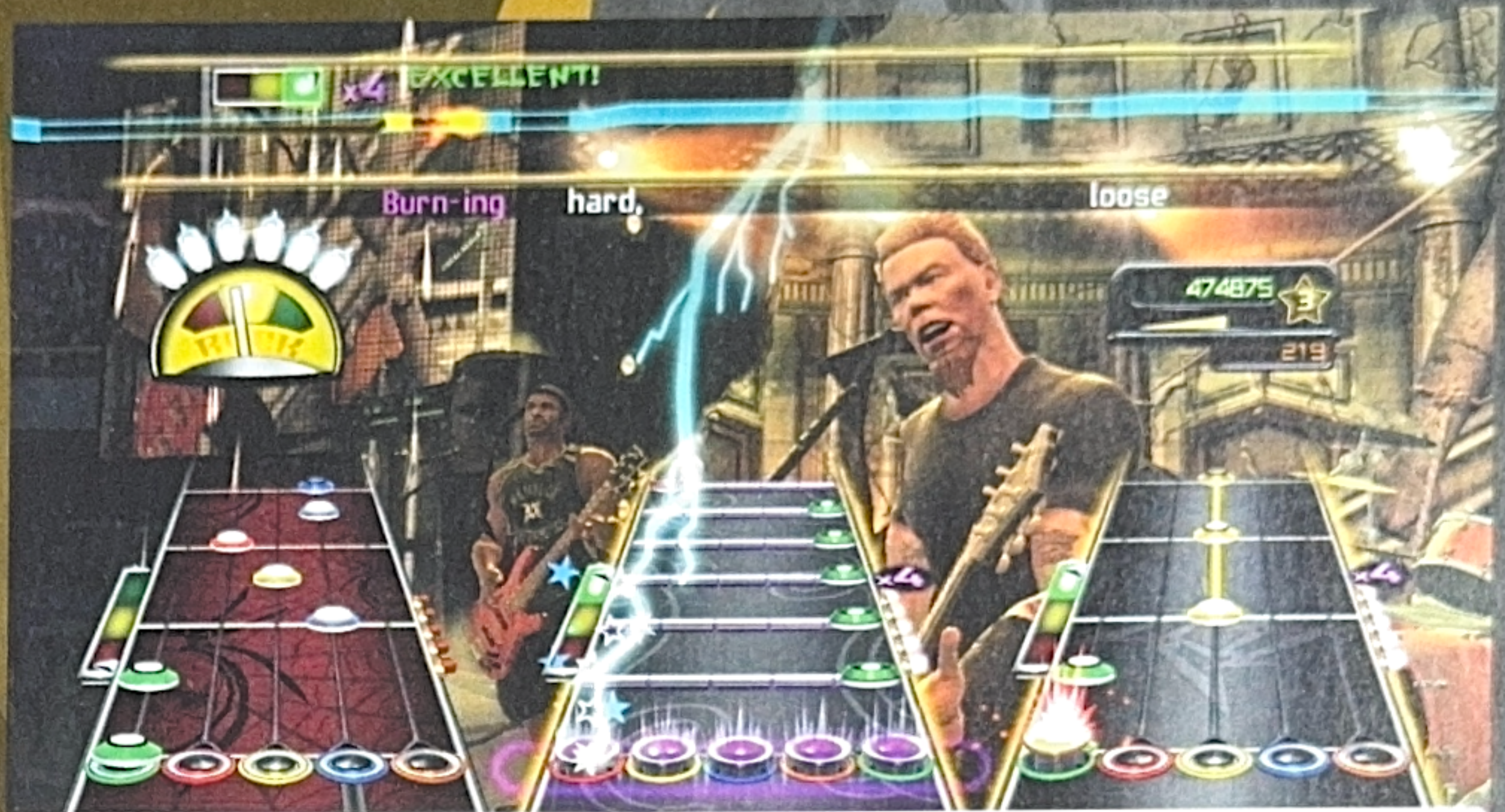
Kiitetyn Riddick-sarjan uusin peli: The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena tuo FPS-suosikkipelin uuden yleisön tietoisuuteen ja uuteen konsolisukupolveen, kun se julkaistaan keväällä 2009. Toimintatäyteinen ja päivitetty HD-versio pelistä The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena esittelee kokonaan uuden luvun Riddickin legendassa ja tarjoaa nyt ensimmäistä kertaa myös monipelaajataisteluja.

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

GUITAR HERO METALLICA

Astu maailman suurimman metallibändin saappaisiin

Teksti: Juha Wakonen



Bensaa liekkeihin! Guitar Hero: Metallica tarjoaa haastavaa soitettavaa ja rumpalille tuplapedaalituen bassorumpuun

Ties minkälaisissa vaikeuksissa ja vaivoissa oman aikansa rypenyt, maailman tunnetuimpiin yhtyeisiin lukeutuva Metallica otti viime vuonna vihdoinkin luulot pois epäilijöiltään julkaisemalla yhdeksännen studiolevynsä nimeltä *Death Magnetic*. Nyt itsepäinen metallibändien kruunaamaton aatelinen näyttää kaapin paikan myös kitara- ja bändipelien markkinoilla asettamalla kokonaan uuden riman ylitettäväksi.

Guitar Hero: Metallica sisältää monipuolisen läpileikkauksen monia heviklassikoita nikkaroineen yhtyeen historiaan ja esittelee samalla biisejä bändin omilta suosikkiyhtyeiltä vuosien varrelta. **James Hetfieldin, Lars Ulrichin, Kirk Hammettin** ja **Robert Trujillon** rytmiryhmän sydänveren lisäksi virtuaalilauteilla pääsee siis soittelemaan muun muassa Mercufyl Fatea, Motörheadia, Samhainia, vuonna 1993 Metallican kanssa Oulunkylän urheilupuistossa keikan heittänyttä Suicidal Tendenciesiä, The Swordia ja Thin Lizzyä. Pääpaino on totta kai kuitenkin itseoikeutetusti pelin nimikko-orkesterissa, jonka uraa peli valaisee hienosti biisivalinnoilla ja erilaisilla videoleikkeillä sekä latausruutujen pienillä tietoiskuilla.

Kattavasta biisilistasta huolimatta ongelma pelissä on sama kuin missä tahansa pitkäikäisen yhtyeen tuotantoa esittelevässä kokoelmalevyssä. Ne omat henkilökohtaiset kestosuosikit joko löytyvät kappaleiden joukosta – tai sitten eivät. *Guitar Hero: Metallicassa* on mukana muutamia yllättäviäkin valintoja, kuten likimain yhdeksän minuutin mitalla kellottava *Orion* levyltä *Master of Puppets* ja *S&M*-sinfonialevyä varten Hetfieldin käyttämättömistä riffiaihioista koottu *No Leaf Clover*. Erikseen sen sijaan tuskin tarvitsee edes mainita, että mukaan ovat päässeet *Battery, Enter Sandman, Seek and Destroy, For Whom the Bell Tolls* sekä se aito, paras ja alkuperäinen *The Unforgiven*.

Kitarasankari ei ole yksin

Toisin kuin viime kesänä julkaistu Aerosmith-kitarasankarointi, Metallica-jättiläisen yllättävän tyylikäs peliversio on sovitettu kokonaiselle virtuaalibändille *Guitar Hero: World Tourin* tapaan. Pelaajan ei välttämättä tarvitse haluta Kirk Hammettin paikalle kitaran varteen, vaan kaverinsa voi päästää esimerkiksi korjailemaan nykyään hieman laiskanoloisesti soittavan Lars Ulrichin komppeja kuntoon. Soitettavien biisien lisäksi selkeä ero *Guitar Hero: Metallican* ja *World Tourin* välillä on yhdessä soittamisen hauskuus ja silkka hyvä fiilis. Jälkimmäisessä se oli valitettavasti pahasti kadoksissa, mutta Metallican kappaleiden parissa soittokokemus on kerta kaikkiaan huipussaan.

Usein Hetfieldin ja Ulrichin keskinäisen nokittelun väliin pingottuva Metallica on aina ollut erityisen tarkka kaikista tekemisistään, ja tämä näkyy hyvällä tavalla myös pelissä. Nuotitus on onnistunut, ja kokeneillekin pelaajille tarjoillaan varmasti kunnon haastetta vanhoissa thrash-ralleissa. Mustanpuhuva ulkoasu levyjen kansista ja keikoista napatuilla yksityiskohdilla ryyditettynä luo kunnon tunnelmaa ja bändin kanssa keikoilla rokkaaminen on yksinkertaisesti todella siistiä. *Guitar Hero: Metallica* kuulostaa ja näyttää siltä, että siihen on kerrankin jaksettu panostaa. Kunhan kappalevalikoimaa vielä laajennetaan jossain vaiheessa esimerkiksi maksullisilla biisipaketeilla, on käsillä todella tiukka keikkasetti!

Guitar Hero: Metallica julkaistaan toukokuun lopulla PlayStation 3:lle, Xbox 360:lle, Wiille ja PlayStation 2:lle. Eri konsolien versioiden bonus-sisältö voi hieman erota toinen toisistaan.

Ghostbusters The Videogame
Julkaisu: Kesä
Pelikoneet: Xbox 360, PS3, PS2, Wii, DS, pc

Haamujengi palaa pelimuodossa

Teksti: Miika Huttunen

Legendaarinen *Ghostbusters*, eli *Haamujengi*-elokuva, kuuluu 1980-luvun ehdottomiin komediaklassikoihin. Sen tekemisestä on tänä kesänä kulunut jo 25 vuotta, minkä kunniaksi Haamujengin tarina saa virallista jatkoa pelimuodossa. Parempi myöhään kuin ei milloinkaan!

Ghostbusters-peli ei suinkaan ole mikään tavallinen lisenssipeli, sillä sen takaa löytyy lähes koko elokuvatkin tehnyt joukko. Pelin, kuten myös kahden alkuperäisen elokuvan, käsikirjoituksesta vastaavat niissä myös näytelleet **Dan Aykroyd** ja **Harold Ramis**. Miehet vastaavat myös hahmojensa ääninäyttelystä pelissä. Varsinkin Aykroyd pitää peliä virallisena kolmantena *Ghostbusters*-elokuvana, jota ei miehen yrityksistä huolimatta ole vuosien varrella saatu tehtyä. Myös arvaamattomana pidetty **Bill Murray** palaa pelissä tohtori Venkmanin rooliin tämän äänenä.

Peli sijoittuu 1990-luvun alkuun, aikaan toisen *Haamujengi*-elokuvan jälkeen. Pelaaja on nuori kokelas, joka liittyy Haamujengiin testaamaan tohtori Egonin uusia vekottimia. Kokelas toimii muiden haamujengiläisten riveissä joukon pelastaessa New Yorkia ja lopulta koko maailmaa uudelta yliluonnolliselta uhalta.

Tekijöiden mukaan peli on oiva tilaisuus näyttää, mitä Haamujengi tekee työkseen. Itse elokuvissa tätä puolta ei loppujen lopuksi juuri näytetty, ja protonisuihkujakin näkyi kaikkiaan vain alle parin minuutin ajan. Peli keskittyy siis nimenomaan haamujahtiin. Pelaaja jahtaa mörköjä protonireppunsa, PKE-mittarin ja muiden apuvälineiden avulla. Haamut väsytetään protonisuihkulla, jolla niitä voi myös riepotella ympäriinsä. Lopulta väsytetty haamu pitää pakottaa haamuansaan. Homma on hankalampaa kuin luulisi.

Aineettomien haamujen lisäksi vastaan tulee myös monenlaisia aineellisia hirviöitä, kuten esimerkiksi kirjajättiläinen ja kiviset gargoilit. Niiden kanssa kamppaillessa pitää hyödyntää protonisuihkun ominaisuutta tarttua kiinni ympäristön esineisiin ja käyttää niitä apuna sekä aseena mörköjä vastaan. Muutoinkin haamujahdin tiimellyksessä ympäristö kärsii näyttävästi, kiitos pelin fysiikkamallinnuksen. Peli jopa pitää listaa pelaajan aiheuttamista vahingoista, joskaan niitä ei joudu korvaamaan.

Koska pelaajan kokelas on testihenkilö, saa pelaaja käyttöönsä myös monenlaisia muita energiasuihkuja, kuin perusjahdissa käytetyn protonirepun. Myös elokuvan jatko-osassa nähty limatykki kuuluu pelaajan arsenaaliin. Vaihtelua siis löytyy, niin pelaajan varusteissa kuin jahdattavissa aaveissakin. Kaikkiaan pelaaja saa käyttöönsä yhdeksän erilaista varustereppua erikoisuuksineen.

Haamujahdin hauskuus on myös mahdollista jakaa kavereiden kanssa. Pelistä löytyy moninpeli, jossa haamujahtia voi harrastaa myös verkossa kolmen muun pelaajan kanssa. Moninpeli on kokoelma erilaisia keikkoja, joissa vastassa on lopulta jokin pahempi hirviö. Lisähaastetta saa joka tehtävästä löytyvästä harvinaisesta haamusta, jonka kaappaamisesta saa bonuspisteitä.

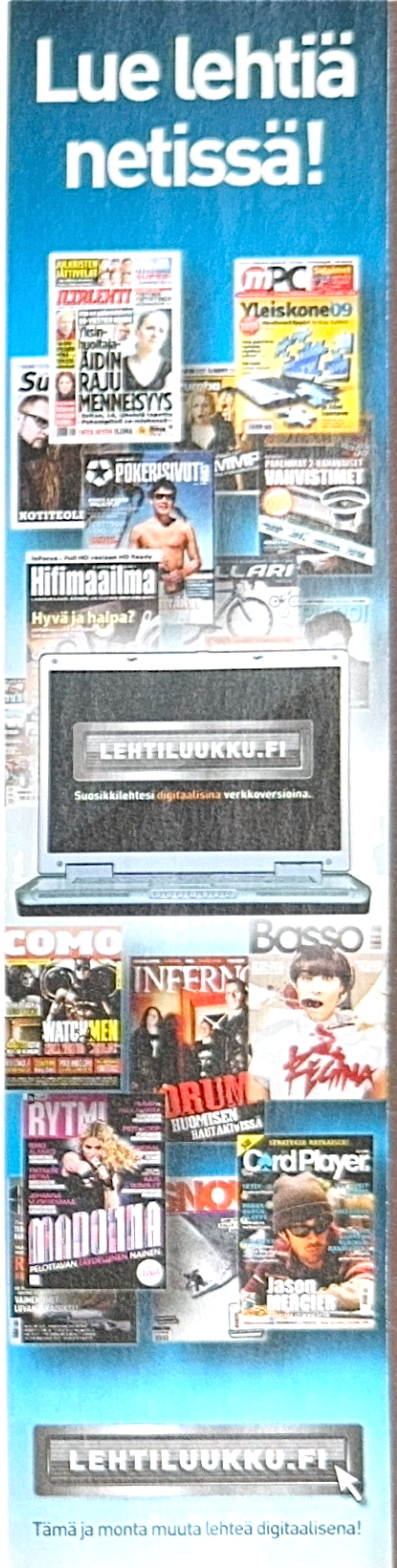
Ghostbusters: The Video Game kannattaa kesällä pitää mielessä, sillä se on omiaan niin uusille kuin vanhoille faneillekin. Vanhemmat pelaajat voivat palata jälleen tuttujen hahmojen pariin ja uudet puolestaan saavat hyvän käsityksen siitä, mistä elokuvissa oikein on ollut kyse-

Haamu-mikä?

Haamujengi eli *Ghostbusters* on vuonna 1984 ilmestynyt tieteiskomedia, joka kertoo yliluonnollisia asioita vastaan kamppailevasta Haamujengistä. Elokuvan pääosissa näyttelivät Bill Murray, Dan Aykroyd, **Sigorney Weaver**, **Rick Moranis** sekä Harold Ramis. Elokuvan ohjasi **Ivan Reitman**. Elokuva muistetaan muun muassa lopun kamppailusta tuhon jumala Gozeria vastaan, joka on ottanut jättimäisen vaahtokarkkimiehen hahmon sekä etenkin **Ray Parker Jr.:in** ikimuistoisesta tunnuskappaleesta. Elokuva sai jatko-osan vuonna 1989.

Eri kuoret, samat jutut

Pelin PS2- ja Wii-versiot sisältävät saman tarinan kuin tehokkaampien konsoleiden peli, mutta ulkoasu on hyvin erilainen. Siinä missä Xbox 360- ja PS3-versioiden grafiikka pyrkii realistiseen ilmeeseen, PS2:lla ja Wii:llä ulkoasu on lähinnä piirroselokuvamainen ja hahmot liioiteltuja karikatyyrejä näyttelijöistään. Myös pelillisesti löytyy jonkin verran eroja, etenkin Haamuoppaan tietojen keräilyn muodossa. Myös DS saa oman *Ghostbusters*-pelinsä.



PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!

KIINNOSTUITKO PELISTÄ? Tästä symbolista tunnistat jutut, joiden pidemmät versiot löydät *PELAA!*-lehden sisarsivustolta Peliplaneetasta osoitteessa **www.peliplaneetta.net**.

PELIPLANEETTA.NET

PELATTAVAA TYTÖILLE

Kuilu nuorten tyttöjen ja poikien pelaamisen välillä tuntuu pienenevän päivä päivältä. Tästä on kiittäminen etenkin jättimäiseksi kasvanutta *Sims*-pelisarjaa, josta ilmestyy kesällä kolmas osa. *Sims*-sarja on eräänlainen virtuaalinen nukkekoti, jossa pelaaja ohjastaa pelihahmojaan arkielämässä. *Simsin* nerokkaan yksinkertainen käyttöliittymä on helppo omaksua, ja kun pelihahmoistaan voi tehdä minkä näköisiä tahansa ja heidät voi upottaa millaiseen maailmaan tai tavarapaljouteen tahansa, ei tule yllätyksenä, että tytöt ovat ottaneet pelit niin hyvin vastaan.

Monet ovat kritisoineet sarjaa sen jatkuvista tavarapaketeista, joita ilmestyy tasaisin väliajoin. Kuinka tarpeellista joulun kamasetit sun muut sitten oikeasti ovat? Tosiasia kuitenkin on, että peliin ilmestyvät lisäosat ovat suosittuja. Jo yksin se oikeuttaa niiden olemassaolon: ne tuovat *Simsiin* uusia ulottuvuuksia, ja harvan pelin lisäosia ja laajennuksia odotetaan samanlaisella innolla.

Toinen yllättävän paljon naispuolisia pelaajia luonut ilmiö on japanilaisen mangan ja animen suosio. Tämä ilmiö on kytenyt pinnan alla jo kauan, ja se alkaa viimein todella saada jalansijaa myös Suomessa pelirintamalla. Esimerkiksi Nintendon DS-pelikonsolille on ilmaantunut monia japanilaisia roolipelejä, joita ostavat yhä useammin myös naispuoliset pelaajat.

Tyttöpelaajien kasvava määrä on ilahduttava asia. Vielä kun saataisiin nuoremmille tytöille enemmän pelejä. *Nintendogs*-koiranhoitosimulaatio oli jättimenestys DS-konsolin tultua markkinoille. Sittemmin konsolille on ilmestynyt erinäisiä nuorille tytöille tarkoitettuja yritelmiä, mutta taso on ollut yleensä melkoisen heikko. Pelintekijöillä tuntuu olevan harhaluulo, että naispuoliset pelaajat leikkivät joko nukeilla tai haluavat katsella konsolinsa ruudulla söpöjä eläimiä.

Toisaalta: *Sims*-pelisarja viihdyttää juuri osaksi tavarapaljoutensa takia, ja *Nintendogs* oli suuri hitti juuri söpöjen koiranpentujensa takia. Toki pelikin oli hyvä, mutta söpöys oli yksi sen myyntivalteista – sitä kautta peli oli helppo markkinoitava.

Jotkut yrittävät väen väkisin löytää tästä yhtälöstä jotain väärää ja sukupuolirooleihin pakottavaa. Kysymys kuuluukin: jos nämä asiat ovat kiinnostaneet nuoria tyttöjä läpi vuosien, miksi tämän sukupolven pitäisi olla se, joka tasapuolistaa kasvatusta ja muokkaa sukupuolirooleja? Ja ennen kaikkea: miksi se pitäisi tehdä peleillä?

Ja voiko pelitaloja syyttää siitä, että he tekevät tytöille sitä, mitä he haluavat?

Pojat ovat leikkineet sotaleikkejä läpi vuosisatojen. Nyt kun niitä leikitään konsoleilla, puhutaan siitä, kuinka vaarallista sellainen voi olla. Tekniikka kuitenkin vain kehittyy, leikkimisen sisältö pysyy samana.

On kyseessä sitten poika tai tyttö.

ARVOSTELUASTEIKKO

- ★★★★★ PARAS
- ★★★★☆ LOISTAVA
- ★★★☆☆ HYVÄ
- ★★☆☆☆ HEIKKO
- ★☆☆☆☆ SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

KATSO IKÄRAJAT JA PELIKUVAUKSET!

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

- 18+ IKÄRAJA
- @*! KIROILU
- KAUHU
- VÄKIVALTA
- SYRJINTÄ
- SEKSI
- HUUMEET
- UHKAPELIT

HALO TEKEE SEN TAAS

Tiesittekö, että alun perin *Halon* piti olla tosiaikainen strategiapeli? Toisin kuitenkin kävi, ja siitä tuli lopulta konsoleiden 3d-räiskintöjen virstanpylväs – osoitus siitä, että lajityyppi toimii myös konsoliohjaimilla pelattuna. *Halo Wars* palaa kuitenkin sarjan alkuperäiselle lähteelle ja esittää *Halo*-universumin taistelut suuremmassa mittakaavassa. Yksinäisen kyborgisotilas Master Chiefin sijaan nyt komennetaan kokonaista armeijaa.

Halo Wars sijoittuu aikaan ennen ensimmäisen *Halon* tapahtumia. Ihmiskunta on kohdannut Covenantin vihamieliset muukalaiset ensimmäistä kertaa Harvest-planeetalla, ja siitä lähtien on käyty sotaa. Ihmisten Spirit of Fire -sota-alus miehistöineen saapuu paikalle ottamaan selvää, mitä Covenant oikein haluaa planeetalta.

Peli sisältää yksinpelikampanjan vain ihmisille. Kampanja on lopulta hieman lyhyenpuoleinen, mutta ainakin sen tehtävät on suunniteltu erinomaisesti. Vain harva tehtävä on perussotaa, ja mukana on paljon vaihtelua. Välillä suojataan evakuointialuksia Covenantin hyökkäyksiä vastaan, pelastetaan omia yksiköitä Floodin kourista tai yritetään tuhota Super-Scarab. Taistellaanpa pelissä myös itse Spirit of Fire -aluksen pinnallakin parissa varsin ikimuistoisessa tehtävässä

Covenantiin pääsee käsiksi yksittäisissä Skirmish-taisteluissa, joko verkossa muita pelaajia vastaan tai sitten tekoälyä vastaan taistellessa. Mukana on myös tervetullut mahdollisuus pelata yksinpelin tehtäviä yhteistyössä toisen ihmiskomentajan kanssa.

Yksinkertainen on kaunista

Pelillisesti *Halo Wars* onnistuu, koska tekijät ovat tajunneet pitää mittakaavan konsolille sopivana: kartat ovat suhteellisen pieniä, tukikohtaa rakennetaan valmiille paikoille ja resursseja kerätään sen rakennuksista, erilaisia yksiköitä on sopivasti ja parhaimmillaan joutuu komentamaan noin pariakymmentä eri yksikköä. Peli siis tiivistää tietokoneilta tutun taktiikkanaksuttelun konsoliystävälliseksi.

Tämä ei suinkaan tarkoita, että taktikoinnista katoaisi terä. Pelaajan on edelleen tehtävä koko ajan nopeita taktisia päätöksiä: minkälaisiin joukkoihin resurssinsa pistää, panostaako tukikohdan ja teknologian kehittelyyn vai halpoihin perusjoukkoihin, hyökätäkö heti vai keskittyäkö puolustukseen ja niin edelleen.

Joukkojen hallintaan ja sotimiseen ei lopulta vaadita kovinkaan montaa erillistä nappia, minkä vuoksi pelaaja ei joudu taistelemaan koko ajan ohjaimen kanssa, vaan hän voi keskittyä puhtaasti taktikointiin ja sotimiseen. Tämä onkin *Halo Warsin* suurin saavutus.

Halo Wars myös tavoittaa *Halojen* tunnelman erinomaisesti ääniä, grafiikkaa ja jopa valikoita myöten. Yksiköt näyttävät pelissä räiskintä-*Haloista* tutuille pienoismalleilleen ja uudet yksiköt sopivat erinomaisesti niiden rinnalle.

Halo Wars tekee tosiaikastrategioille saman kuin ensimmäinen *Halo* teki aikoinaan 3d-räiskinnöille: se osoittaa, että kyseinen lajityyppi on mahdollista toteuttaa toimivasti myös pelikonsoleilla – kunhan ne vain tehdään rehellisesti niiden ehdoilla.

-MIIKA HUTTUNEN

HALO WARS
★★★★★

\+ Konsolille tiivistetty strategia toimii erinomaisesti...

– ...mutta pc-kenraaleille se voi olla liiankin yksinkertainean.

16+

PELIKONEET: Xbox 360

SOTURIHEIMON LAULURETKI JATKUU

Jos minun pitäisi nimetä PSP:n kolme parasta peliä, listalla olisi ehdottomasti viime vuoden *Patapon*. Se näytti söpön *LocoRoco*-pelin kera, että Sonyn taskukonsolilla on omiakin mestariteoksia eikä pelkkiä käännöksiä isompien pleikkarien hiteistä.

Ideana *Patapon* ja sen jatko-osa kuulostavat niin oudoilta, ettei ole ihme, että peli ei ollut aivan huikea hitti. Pataponit ovat kävelevia ja sotaisia silmämunia, jotka taivaltavat mahdottoman tuntuisella matkalla kohti tarumaista pyhää maata. Toivoa tehtävässä antaa vain heidän suuri jumalansa, joka antaa heimolle käskyjä ja tekee ihmeitä maagisten marssirumpujen kautta. Se jumala olet sinä.

Ne asiat, jotka tekivät *Pataponista* suosikkini, ovat läsnä myös nopeasti ilmestyneessä jatko-osassa. Se näyttää vain itseltään, eikä sitä voi pelattavuudenkaan osalta verrata oikein mihinkään muuhun peliin. Mustina siluetteina kuvatut pataponit marssivat keihäineen fantasiamaisemissa, jotka tuovat mieleen afrikkalaisen varjonukketeatterin. Vastaan tulee kakkososassa vanhoja vihollisia ja uusia hirviöitä, mutta pelaaminen on samaa hypnoottista takomista kuin ennenkin. Pelaaja nakuttaa PSP:n napeilla neliuottisia rytmejä, joilla rakennetaan etenemisen, hyökkäämisen ja puolustuksen laulut sekä vaikeammat erikoiskomennot. Pataponien laulu auttaa pysymään rytmissä: "Pata-pata-pata-pon. Pon-pon-pata-pon."

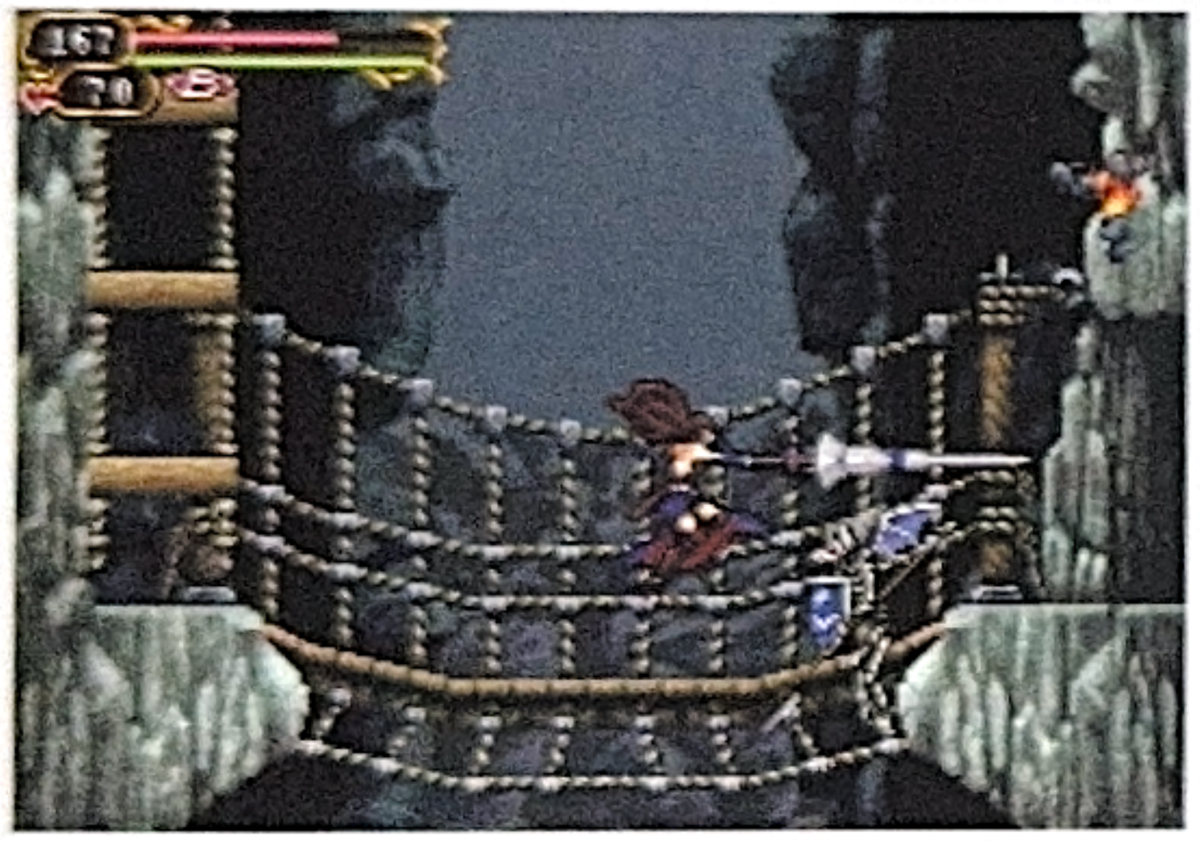
Kakkos-*Patapon* tuntuu kuitenkin pieneltä pettymykseltä. Peli tarjoaa pelaajalle nyt enemmän tietoa ja säätämistä, mutta ykköspelin mielikuvituksen tulva on ehtynyt. Patapon-soturien kykyjen loputon säätäminen on lopulta aika vaivalloista, eikä ilman sitä edetä kohti paratiisia. *Patapon*-noviisin kannattaa aloittaa ykkösosasta ja katsoa, kuinka paljon omituinen rummutus innostaa. Kakkososa on nimittäin selkeästi vain niille, joihin *Patapon*-hulluus on iskenyt syvälle.

-JANNE PYYKKÖNEN

PATAPON 2
★★★

+ Mahtava musikaalinen peli-idea...
– ...ei kanna täysin enää jatko-osaa.

7+ PELIKONEET: PSP



LINNASSA JA SEN PIHALLA

Castlevania: Order of Ecclesia on pitkät perinteet omaavan toimintaseikkailusarjan uusin osa ja jo kolmas peli DS:lle. Pelien perimmäisenä päämääränä on päästää kaiken pahan alku ja juuri eli itse Dracula pois päiviltä, mutta kummasti kreivi aina kerää voimansa uuteen koitokseen, ja tällä kertaa vastassa on Ecclesian salaseura.

Pelin ulosanti on huippuluokkaa, monisävyiset musiikit sekä komeat viholliset ja monipuoliset ympäristöt tekevät vaikutuksen. Hieman edellisen *Castlevanian* eli *Portrait of Ruinin* tyyliin pelialue on enemmän kuin yksi iso linna, jossa tutkia käytäviä sekä etsiä salaisuuksia. Tällä kertaa pelissä on mukana peräti maailmankartta, josta voi valita, minne haluaa matkustaa. Kartan 17 kohteesta löytyy sekä isoja sokkeloita että yksinkertaisia tunneleita, kuten myös turvallinen pikku kylä. Vaihtelu on erittäin tervetullutta.

Pelastamalla siepattuja kyläläisiä pääsee suorittamaan myös heiltä saatavia tehtäviä, joiden palkintona on seikkailua helpottavia tavaroita sekä lisäinventaaria kauppaan. Mittava määrä eri varusteita ja apuesineitä odottaa löytäjäänsä.

Poikkeuksellisesti *Order of Ecclesiassa* pelihahmo Shanoa ei käytä ollenkaan perinteisiä aseita, vaan vihollisten kurmotus tapahtuu monipuolisten glyphtaikamerkkien kautta. Eri viholliset ovat herkkiä eri elementeille, ja myös merkkejä yhdistelemällä saattaa syntyä vielä parempaa jälkeä. Vihollisten peittoamisesta saa kokemuspisteitä, jotka parantavat pelihahmon ominaisuuksia, tuoden pelisarjalle sen roolipelimäisen vivahteen. Glyph-systeemi tuo taisteluun reilusti syvyyttä, sekä merkkivalintojen että niiden käytön ajoituksen suhteen.

Kiitos mukavien pienten rakenneuudistusten, *Castlevania* on edelleen voimissaan.

-JANNE KAITILA

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA
★★★★

+ Loistavaa toimintaseikkailua...
– ...jo ties kuinka monennen kerran.

12+ PELIKONEET: DS

NYRKKEILE TÄHTIEN KANSSA

Atari herättää jo lähes kymmenen vuotta sitten tyrmätyn nyrkkeilypelisarjan jälleen henkiin, kun *Ready 2 Rumble* -sarja saapuu Wiille.

Pelissä on mukana suhteellisen kattavasti pelimuotoja ja lisäksi uramoodi, jossa luodaan oma nyrkkeilijä. Uramoodin edetessä omaa hahmoaan voi parantaa harjoittelemalla erilaisten minipelien avulla. Harjoitusten ohessa pääsee myös haastamaan muita nyrkkeilijöitä ja koettaa edetä kohti mestaruusottelua.

Ready 2 Rumble: Revolutionin suurin ongelma on kontrollien epätarkkuus. Peli on äärimmäisen nopeatempoinen, ja kontrollit eivät pysy vauhdissa mukana. Tuloksena pelaamisesta tulee lähinnä satunnaista huitomista, sillä vaikka yrittäisi tehdä tiettyjä lyöntejä, ei peli tunnista kapulan liikkeitä oikein. Tämä korostuu etenkin uramoodin minipeleissä, joissa tarvitaan lähes täydellistä lyöntitarkkuutta.

Ulkoisesti peli näyttää melkoisen vanhentuneelta sarjakuvamaisia hahmomalleja lukuun ottamatta. Pelin hahmovalikoima koostuu sarjan edellisten osien tapaan julkisuudenhenkilöiden, kuten Idols-tuomari **Simon Cowellin** ja elokuvatähti **Brad Pittin**, karikatyyrihahmoista.

Yksin pelattaessa pelin kontrollit yhdistettynä nopeaan tempoon tekevät pelistä erittäin vaikean pelattavan, etenkin kun tekoäly antaa turpiin oikein kunnolla jopa helpoimmalla vaikeustasolla. Kaksinpelinä kyseessä on hiukan viihdyttävämpi peli, mutta melko pian huomaa kaipaavansa takaisin *Wii Sportsin* toimivan nyrkkeilyn pariin.

-MATIAS KAINULAINEN

READY 2 RUMBLE: REVOLUTION
★★

+ Hauska hahmosuunnittelu...
– ...joka ei kuitenkaan onnistu pelastamaan peliä.

12+ PELIKONEET: Wii

MARIO POWER TENNIS

Pelimaailman tunnetuimpiin ikoneihin kuuluva Super Mario on esiintynyt uransa aikana yli sadassa videopelissä. Näistä yksi on *Mario Power Tennis*, joka ilmestyi Nintendon edelliselle kotikonsolille, GameCubelle. Nyt tuttujen Nintendohahmojen tähdittämä tennispeli palaa *New Play Control!* -sarjan mukana.

Mario Power Tennis oli GameCubella erinomainen seurapeli. Hyvät kontrollit, hauskat erikoislyönnit, Nintendon eri hahmojen erot sekä mukava ja kepeä meininki tekivät pelistä mukavan kokemuksen. Wiillä ikävä kyllä jäädään pahasti alkuperäisen version taakse.

Liikkeentunnistus toimii epätarkasti. Peliä pelatessa tuntui siltä, ettei juurikaan ole väliä, miten kapulaa heilauttaa. Toisin kuin *Wii Sports*, *Mario Power Tennis* ei rohkaise pelaajaansa pelaamaan seisaaltaan tai eläytymään lyömiseen muutenkaan. Sen sijaan perinteistä ohjainta ja nappikontrolleja tulee ikävä.

Pohjimmiltaan *Mario Power Tennis* on kuitenkin sen verran timanttinen seurapeli, että siitä voi nauttia Wiilläkin. Kuitenkin, jos on tutustunut alkuperäiseen GC-versioon, ei Wiin tuomat uudistukset juurikaan vetoa. Silti täytyy Wii-version puolustukseksi todeta, että paikoin *Mario Power Tenniksen* huitaisuissa on reippaasti enemmän fiilistä kuin pelkässä nappien hakkaamisessa. Esimerkiksi syötön vetäiseminen kenttään on tyydyttävää. Ikävää vain, että Wiimoten heiluttaminen pelissä ei muuten juurikaan aiheuta riemunkiljahduksia.

-EEMELI REKUNEN

MARIO POWER TENNIS
★★

+ Loistava seurapeli.
– Liikkeentunnistus toteutettu laiskasti.

3+ PELIKONEET: Wii

ILMAN KITARAA

Musiikkipelit ovat nykyään kovassa huudossa, ja uusia haastajia riittää pilvin pimein. *Rock Bandin* ja *Guitar Heron* kaltaiset tunnetuimmat nimet ovat kuitenkin tunnettuja hyvästä syystä, eli laadusta. Wiin tuoreehko *Ultimate Band* kalastelee pelaajia laadun sijaan sangen houkuttelevalla tarjouksellaan: pelaamiseen ei tarvita ylimääräisiä lisäsoittimia, vaan musisointi tapahtuu Wiin ohjainta heiluttelemalla.

Jos idea on säästeliäs, samaa voi sanoa itse *Ultimate Band* -pelistä. Liikkeentunnistuksen varassa soitetaan niin ilmakitaraa, -bassoa kuin -rumpujakin, joista ainoastaan jälkimmäisin tuntuu edes hetkittäin soittamiselta. Neljäs vaihtoehto on toimia oman bändin solistina, mutta koska Wiin ohjaimesta ei ole oikeaksi mikrofoniksi, pelaajien on tyydyttävä heilumaan bändin keulamiehen tai -naisen tavoin. No, ainakin bändin jäsenille voi ostaa kivoja vaatteita pelin edetessä.

Kappaleiden nuottien seuraaminen tapahtuu kuten lajityypin peliltä voi odottaa. Koska nuotteja soitetaan loogisten huitomisliikkeiden lisäksi oudoillakin vatkauksilla, *Ultimate Bandista* valitettavasti puuttuu laadukkaammista musiikkipeleistä tuttu soittamisen ilo. Muutoinkin kappaleiden nuotituksessa on parantamisen varaa, eikä Wiin liikkeentunnistus pysy kiivaimmissa kappaleissa aina niin tarkasti pelaajan perässä kuin tarve vaatisi.

Ultimate Bandin nuoriin vetoavasta ulkoasusta ja musiikkivalikoimasta huolimatta huomio kannattaa kiinnittää aivan toisiin musiikkipeleihin.

-VILLE ARVEKARI

ULTIMATE BAND
★★

+ Musiikkipelit ovat pop...

– ...silloin kun niissä on soittamisen tunnetta.

3+ PELIKONEET: Wii, DS

VAAHTOMUOVINEN VÄLIENSELVITTELY

Lelupyssy ja Wiin valopistooliräiskintä samassa paketissa? Kuulostaa halpisvedätykseltä, mutta *Nerf N-Strike* yllättää iloisesti. Kaiken takana on USA:ssa supersuosittu ja Suomessa tuntemattomampi Nerf-tuotemerkki, joka kattaa sarjan monenlaisia vaahtomuovisia leluja. Peliksi ovat tietenkin päätyneet niistä sotaisammat, eli vaarattomia pehmotikkuja ampuvat Nerf-pyssyt.

Pelin idea tuo vanhalle mieleen 1980-luvun *Last Starfighter* -leffan. Myös *N-Strikessa* pelihallin pyssymestari napataan "oikeisiin" taistoihin ylivertaisten taitojensa ansiosta. Omituinen robotti vie pelimestarin eli pelaajan matsiin, jossa kisataan jonkinlaisessa nerffauksen underground-liigassa. Haasteet kohdataan metallisessa bunkkerissa, jossa ammutaan maalitauluja ja -robotteja.

Tällainen peli olisi helppo aliarvioida, mutta *Nerf N-Strike* onnistuu tehtävässään oikeasti hyvin. Se on kelpo "valopistoolipeli" nuoremmille pelaajille, ja sen parikymmentä erilaista ampumahaastetta tarjoavat hupia erityisesti moninpelinä. Räiskintäpeliksi se on vieläpä erityisen väkivallaton, sillä siinä ammuskellaan vain mekaanisia kohteita, ja kyseiset vihollisetkin sinkoavat televisioruutua kohti digitaalisia versioita Nerf-vaahtomuovitikuista. Vaikeustaso on mitoitettu nuoremmille pelaajille, eli ei kovin korkealle.

Pelin mukana tuleva Nerf-pistooli on sekin kelpo lelu, ja se imaisee näppärästi sisäänsä Wii-ohjaimen muuttaen itsensä valopistooliksi. Suunnittelunsa kannalta pyssy on mukavampi käyttää kuin Nintendon virallinen Zapper-pyssykuori, vaikka isommalle kädelle pistoolikahva on liian pienikokoinen.

-JANNE PYYKKÖNEN

NERF N-STRIKE
★★★

+ Väkivallaton ammuskelupeli...

– ...on lopulta yksipuolinen.

7+ PELIKONEET: Wii

ARVOSTELUT

ISOPÄÄ-SIMIT MINIPELEISSÄ

Wii-pelaajille on tarjolla turhan usein "sitä samaa vanhaa". Pelikauppoihin on helppo rahdata kasapäin nopeasti tuotettuja minipelikokoelmia, ja nyt siihen sortuu *MySims*-sarjakin.

Nuoremmille suunnattu *The Simsin* rinnakkaissarja onnistui kohtuullisesti *MySims*- ja *MySims Kingdom* -peleissä. Rakentaminen ja leikkiminen toimivat mukavassa pikkukaupunkiympäristössä, jota asuttavat simien söpöt ja isopäiset serkut. *MySims Party* tunkee minipelikokoelmansa tähän kehykseen varsin laiskan oloisesti.

Nelinpelikisailut on järjestetty pikkukaupungin festivaalien ympärille. Omien simien seuraksi mukaan värvätään kaupungin muita asukkaita, joita vuorotellaan peleissä. Osallistujan kunto nimittäin heikkenee lajin jälkeen. Festivaalit tuovat tosin lähinnä turhaa säätämistä peliin, sillä pelien avaaminen niitä voittamalla vie aikaa.

Sitten tullaan kuitenkin minipelikokoelmien turhan yleiseen ongelmaan: liian monet lajeista eivät yksinkertaisesti ole kovin hyviä. Wii-kapulaa saa vatkata paikoin täysin satunnaisen oloisesti, eikä peli tunnu ymmärtävän pelaajan aikomuksia. Se ei ole ongelma kaikissa lajeissa, ja eri aktiviteetteja on kymmenittäin, mutta keskinkertaista hupipelaamista on Wiillä jo autolasteittain. Kun pelin nimessä on sana Sims, odottaisin parempaa. Ulkoisesti peli ei säväytä suuntaan tai toiseen, vaikka pallopääsimit ovat edelleen söpöjä.

Kyllähän tätä varmasti pelailevat nuoremmat tulokkaat ja *MySims*-fanit. Silti ihmetyttää jälleen, että onko ihmisillä todella tarvetta loppumattomalle minipelien sarjalle, jos hyllyssä on jo *Wii Sports*, *Wii Play* ja vaikkapa ensimmäinen *Raving Rabbids*?

-JANNE PYYKKÖNEN

MYSIMS PARTY
★★

+ Ihan ok minipelilaari...

– ...koneella, jolla niitä on jo riittävästi.

3+ PELIKONEET: Wii, DS

HATUNNOSTON ARVOINEN SEKOITUS

Nintendolla on plakkarissaan niin monia hyviä vanhoja hyppelypelejä, että uusia ei välttämättä aina muista edes toivoa. DS saa nyt kuitenkin uuden ja huikean pomppusankarin, Henry Hatsworthin.

Hattu-Henkka on aito brittiläinen viiksekäs herrasmies ja tutkimusmatkailija ajalta, jolloin saarivaltion imperiumi hallitsi suurta osaa maailmasta. Viidakkotemppelistä hänen mukaansa tarttuu kultainen knalli, joka onkin ensimmäinen osa maagista pukua. Sen avulla tyylikkäästi pukeutuva gentlemanni nousee maapallon ykkösmieheksi, jos hän kykenee voittamaan mystisen puzzle-maailman vartijat. Puvun energian avulla harmaantunut Henry nuortuu silmissä ja taikoo itsensä safarihattuiseksi ja viidakkoveitseä heiluttavaksi sankariksi.

Omituinen juoni kätkee taakseen vielä oudomman pelattavuuden. *Henry Hatsworth* on mainio hyppelypeli ja samalla yhtä hyvä palikkapähkinä. Kukistetut viholliset muuttuvat palikoiksi puzzle-kentälle, jota putsaamalla Henry ehdyttää elämäänsä ja tulivoimaansa. Jos pelaaja aikailee liikaa, palikat karkaavat kuitenkin takaisin hyppelyareenalle ahdistelemaan Henryä. Jos pulmia ratkoo tarpeeksi tehokkaasti, Henry hörppää teekupillisen ja kutsuu päälleen höyrykäyttöisen steampunk-taisteluhaarniskan, joka ei tosin mahdu ahtaampiin käytäviin.

Tasohyppelyn ja palikkapulmat saumattomasti yhdistävä *Henry Hatsworth* on upea peli, jolla on vain yksi ongelma: tiukimmissa paikoissa palikoita saa siirrellä lisätehon toivossa stressaavalla vauhdilla. No, eihän britti-imperiumikaan syntynyt ihan helpolla.

-JANNE PYYKKÖNEN

HENRY HATSWORTH IN THE PUZZLING ADVENTURE
★★★★

+ Kaksi hyvää yhdessä kuoressa.

– Hienovarainen huumori ei aukea kaikille.

7+ PELIKONEET: DS

KLASSIKKO SAAPUU EUROOPPAAN

Dragon Quest -roolipelisarja on Japanissa äärimmäisen suosittu, jopa niin suosittu, että se jättää varjoonsa lajityypin jonkinasteisena kulmakivenä pidetyn *Final Fantasyn*. Aiemmin julkaistut kahdeksas ja neljäs osa saavat nyt jatkoa sarjan viidennen osan muodossa, joskin eurojulkaisusta sarjanumero on jätetty pois.

Dragon Quest: The Hand of the Heavenly Bride kertoo suhteellisen perinteisen, satumaisen sankaritarinan muistinsa menettäneestä, isänsä kanssa reissaavasta pojasta, jonka elämää seurataan lapsuudesta aina aikuisuuteen asti.

Matkan varrella maisemat ja henkilöt kehittyvät, ja sankari joutuu ottamaan yhä enemmän vastuuta itsestään. Vaikka tarina itsessään ei ole kovin kummoinen, on ikäjaksoihin jaettu kerronta kekseliäs ja vähän käytetty. Kuten pelin nimikin kertoo, myös naimisiin on mentävä, ja vaimoehdokkaan valitseminen vaikuttaa myös pelin tarinaan.

Pohjimmiltaan kyseessä on kuitenkin niin perinteinen 1990-luvun alun japanilainen roolipeli kuin voisi kuvitella: sankariporukkaa ohjataan juonen perässä kaupungista ja luolastosta toiseen. Ylimääräistä puuhaa tarjoaa tosin pelin hirviöjärjestelmä. Lähes kaikki vastaan tulevat hirviöt on mahdollista rekrytoida ryhmään taistelijoiksi, ja kertoopa legenda, että pelin hirviöjärjestelmä toimi innoittajana pokémoneille!

Aikanaan vallankumouksellisen roolipelin tärkeät ja mullistavat ominaisuudet ovat tätä nykyä lähes tulkoon joka pelissä. Se on kuitenkin tärkeä osa lajityypin historiaa, ja kaikesta huolimatta myös erittäin viihdyttävä ja teknisesti tasapainoinen peli.

-TERO LEHTINIEMI

DRAGON QUEST: THE HAND OF THE HEAVENLY BRIDE
★★★

+ Sympaattista ja kekseliästä tarinankerrontaa...
− ...joskaan tarina itsessään ei ole kovin kummoinen.

PELIKONEET: DS

12+

HURMAAVA MUSIKAALI

Vaikka roolipelejä on markkinoilla jo kymmeniä, ellei satoja erilaisia, harva niistä pärjää ainakaan juonen erikoisuudessa *Eternal Sonatalle*. Peli tapahtuu nimittäin kokonaan puolalaisen säveltäjänero **Frédéric Chopinin** mielikuvituksessa. Suuren säveltäjän maatessa kuolinvuoteellaan hänen ajatuksensa pakenevat ihmeelliseen fantasiamaailmaan, jossa hän lyöttäytyy yhteen muiden musikaalisten seikkailijoiden kanssa pelastamaan näiden valtakuntaa ja samalla oppimaan läksyjä elämästä ja sen merkityksestä.

Eternal Sonata on yksinkertaisesti hurmaava peli. Sen grafiikka on niin komeaa, että peli näyttää usein yhtään liioittelematta aidolta piirroselokuvalta. Tarina kulkee eteenpäin mukavaa vauhtia, joskaan ei tarjoa konsoliroolipeleihin tutustuneille suuria yllätyksiä. Mukaan mahtuu kuitenkin sen verran yllätyksiä ja herkullisia hahmoja, että mielenkiinto pysyy yllä koko pelin ajan.

Chopinin musiikin ohella pelin suurin houkutin on sen taistelusysteemi, joka on huomattavasti tavallista toiminnallisempi. Pelaaja liikuttelee vuoron perään hahmojaan tosiajassa ympäri taistelukenttää, mätkien vihollisiaan kuin kamppailupeleissä konsanaan.

Mukana on paljon hyviä ideoita, kuten lyöntien tahtiin kasvava mittari, joka määrää erikoishyökkäyksien voiman. Myös valo ja varjo vaikuttavat peliin tarjoamalla erilaisia hyökkäyksiä, heikkouksia ja vahvuuksia. Valon ja varjon leikistä otetaan myös kaikki irti, sillä vaikkapa varjoja luovat isojen hirviöiden ohella taivaan pilvet.

Peli toimii mainiosti sekä Xbox 360:lla että PlayStation 3:lla, joskin jälkimmäisen versio tarjoaa muutaman lisäluolaston ja pari uutta hahmoa. Valitsi kumman version tahansa, *Eternal Sonata* on erinomainen ja lumoava roolipeli.

-MIIKKA LEHTONEN

ETERNAL SONATA
★★★★

+ Upea tunnelma...
− ...mutta yllätyksiä saisi olla enemmän.

12+

PELIKONEET: PS3, Xbox 360

ARVOSTELUT

MUKIINMENEVÄ ROOLIPELI SAKSASTA

Saksalaisten roolipeliharrastajien parissa *The Dark Eye* (*Das Schwarze Auge*) on samanlainen alan perusteos kuin *Dungeons & Dragons* muualla maailmassa. Tähän pelimaailmaan sijoittuvia tietokonepelejä ei ole nähty yli kymmeneen vuoteen, mutta nyt *Drakensang* tutustuttaa uusia pelaajia saksalaiseen miekka ja magia -fantasiaan.

Drakensang alkaa hitaasti. Kannattaakin varautua sijoittamaan ainakin kolme neljä tuntia peliin, ennen kuin siitä voi sanoa mitään – alun maisemien perusteella ei kannata vetää liian montaa johtopäätöstä. Itse pelimaailma on varsin perinteinen fantsumaailma. On ihmisiä, kääpiöitä, haltijoita ja örkkejä, jotka seurailevat melko pitkälti tuttuja kliseitä. Haltijat ovat koppavia, kääpiöt ärtsyjä ja niin pois päin. Ihan perinteisellä **Tolkien**-linjalla ei onneksi olla. Riippuu varmasti pelaajasta, tökkiikö moinen meno vai ei.

Pelillisesti *Drakensang* ei tarjoa mitään kovin mullistavaa, eivätkä sen tarina tai tunnelma varsinaisesti tempaise mukaansa. Sen sääntöjärjestelmä on kuitenkin niin monipuolinen, että se onnistuu varsin hyvin siinä käytännön puuhassa, minkä perusteella monet tietokoneroolipelit menestyvät tai kuolevat: kokemuksen kerääminen on hauskaa puuhaa. Erilaisia taitoja on koko joukko, eikä niitä ole varsinaisesti jaettu hahmoluokkiin: kuka tahansa voi oppia mitä tahansa, vaikka tietyillä hahmoilla on etuja tai haittoja, jotka vaikuttavat taitojen hankkimiseen. Niinpä sankari voi siis hyvin olla sekä voimakas velho että taitava miekkamies. Pelissä on myös koko liuta erilaisia ammattikykyjä, joiden avulla pelaaja voi leikkiä vaikkapa seppää tai alkemistia.

Varsinaista peliaikaa *Drakensang* tarjoaa varmaan pelaajalle kuin pelaajalle vähintään 40 tuntia, joten rahalle saa kyllä vastinetta. Jatko-osaakin työstetään jo.

-MIKKO RAUTALAHTI

DRAKENSANG
★★★

+ Kaikin puolin pätevä roolipeli...
− ...ei ole millään alueella huikean hyvä.

PELIKONEET: Pc

12+

KEPEÄÄ SEIKKAILUA

Legendaarisen *Final Fantasy* -pelisarjan *Crystal Chronicles* -sivusarja on koko historiansa ajan jäänyt hyvin pahasti emopelien jalkoihin. Moninpeliin suunnitellut, yksinkertaiset toimintaroolipelit ovat kompastelleet milloin mihinkin, yleensä moninpelin kömpelöön toteutukseen. Tekniikka kuitenkin kehittyy, ja sekä Wii- että DS-alustoja hyödyntävä sarjan uusin osa *Echoes of Time* antoi odottaa itseltään astetta enemmän.

Pelillisesti *Echoes of Time* muistuttaa hyvin paljon sarjan edellistä, keskinkertaiseksi jäänyttä *Ring of Fatesia*. *Zelda*-henkinen pieni aivojumppa ja yksinkertainen taistelu yhdistetään neljän pelihahmon yhteispeliin. Peli on selkeästi suunniteltu moninpeliin: tekoälyohjauksessa mukana roikkuvat kolme apuria toimivat parhaimmillaankin siedettävän fiksusti, mutta pääasiallisesti niistä on enemmän haittaa kuin hyötyä.

Wii-versiota pelatessa huomaa, että peli on tehty selkeästi DS-alustaa silmällä pitäen. Moninpelissä molemmat laitteet toimivat ristiin, mutta Wiillä yksin pelattaessa telkkarin ruutu on jaettu kahteen juuri DS-henkisesti: toisessa on valikko, toisessa varsinainen peliruutu. Vaikka ruutujen kokoa voi muuttaa kätevästi, ottaa varsinainen pelinäkymä ruudusta parhaimmillaankin haltuun vain noin puolet, mikä on erittäin häiritsevää.

Muuten valittamista ei juuri ole. Pelin yksinkertainen, satumainen tarina antaa seikkailulle hyvän alustan, ja vaikeustaso pysyy sekä aivopähkinöiden että taisteluiden osalta niin kevyenä, ettei ruudun ääreen kokoontuneen pelivän ikä välttämättä aseta rajoituksia etenemiselle. Mikäli valinnan varaa kuitenkin on, kannattaa ehkä panostaa käsikonsoliversioon.

-TERO LEHTINIEMI

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: ECHOES OF TIME
★★★½

+ Viihdyttävä toimintaroolipeli...
− ...joka on selkeästi suunniteltu moninpeliin ja DS:lle.

PELIKONEET: Wii, DS

12+

KLASSIKKOHIRVIÖT ELÄMÄNSÄ VAUHDISSA

Tietokoneella animoitujen elokuvien kilpailussa Dreamworks-studio on aina ollut jäljessä alan kuningasta, Pixaria. Peleissä tilanne on toisenlainen. Pixarin *Wall-E* oli elokuvana huikea, mutta sen peliversio ei juurikaan säväyttänyt. Sen sijaan Dreamworksin *Kung Fu Pandan* peli oli oikein menevä toimintaseikkailu, ja sama linja jatkuu tuoreessa *Monsters vs. Aliensissa*.

Möröt vastaan muukalaiset -elokuvassa seikkailevat söpöt hirviöt, jotka vanhempi väki tunnistaa vanhojen kauhuleffojen olioiksi. Pelissä jättinainen Ginormica, limamöykky B.O.B. ja kalahirviö Missing Link saavat kaikki omat kenttänsä, joissa olioiden eri vahvuudet pääsevät näkyviin. Missing Link vastaa *Monsters vs. Aliens* -pelin mätkinnästä hakatessaan vastaan tulevia robotteja. Hidasälyinen B.O.B. on taas eräänlainen tasohyppelijä, joka suunnistaa labyrinteissa roikkuen katoissa ja seinissä. Molemmat hirviöt tarjoilevat hyvin erilaista, mutta yhtäläisen hauskaa toimintaa.

Ginormican kohtalo on ankeampi. Luulisi, että pelintekijät keksisivät vaikka minkälaista käyttöä 15-metriselle naiselle, mutta ei. Jättikokoinen sankari joutuu vetämään yhä uudestaan jalkoihinsa autot rullaluistimiksi, ja sitten rullataan läpi ankeaa kaahausta ja hyppimistä sekoittavien ratojen.

Vaikka joka kenttä on räätälöity kulloisenkin pelihahmon mukaan, porukan älypää eli Dr. Cockroach on aina mukana antamassa pelille yhteistilan. Torakkatohtorista vastaava kakkospelaaja voi ammuskella vihollisia tai heitellä niitä syrjään laitteilla, jotka suihkivat hirviökavereille apua televisioruudun ulkopuolelta.

Hyvältä näyttävä ja kuulostava peli sisältää vieläpä ison kasan bonuspelejä ja avattavia lisämateriaaleja. Ei lainkaan hassumpaa, Dreamworks.

-JANNE PYYKKÖNEN

MONSTERS VS. ALIENS
★★★★

+ Omat puuhat joka mörölle...
– ...joita kaikkia toistetaan hieman liikaa.

7+ PELIKONEET: Xbox 360, PS3, Pc, PS2, Wii, DS

KUN SIILI MIEKAN OSTI

Sonic Teamilla on pahasti pasmat sekaisin. *Sonic Unleashedissa* sininen siili muuttuu iltaisin siilisudeksi, mikä jo sai kulmakarvat nousemaan. Tiimi näköjään pursuaa ideoita, sillä *Sonic and the Black Knightissa* sankarimme joutuu velhottaren taikavoiman siivittämänä kaukaiseen Englantiin, jossa kuria ja järjestystä pitää pahaksi muuttunut kuningas Arthur.

Apuna taistelussa pahaa vastaan on puhuva miekka Caliburn, joka ei malta olla hiljaa, vaikka pelaaja sitä kuinka toivoisi. Sonic myös kohtaa pyöreän pöydän ritareita, jotka muistuttavat erehdyttävän paljon hänen tuttujaan kuten Tailsia ja Shadow the Hedgehogia.

Black Knight on ulkoasultaan komea, mutta pelattavuudeltaan erittäin suoraviivainen kokemus, joka ei juuri vaihtelua tarjoa. Kentät koostuvat hyppimisestä ja vihollisien mätkimisestä Wii-motea heiluttamalla. Pelaajan tekemisillä tuntuu olevan sen verran vähän vaikutusta, että kentät etenevät kuin raiteilla, ja paras tapa on vain huitoa kapulalla jatkuvasti.

Tilannetta ei paranna Sonicin tavaramerkki eli nopeus, minkä vuoksi miekkailu on todella sekavaa. Toiseen ääripäähän mennään, kun on varsinaisen miekalla lyömisen aika. Heilutus otetaan ikävällä viiveellä, joka haittaa varsinkin tiukoissa pomotaisteluissa.

Sonic on nykyään säälittelävä epäonnen soturi. *Black Knight* on jälleen yksi osoitus siitä, että Sonic Team ei vieläkään ymmärrä, mitä 2d-ajan airueelle tulisi tehdä. Parasta olisi siis ulkoistaa homma osaaviin käsiin.

-SIMON ELO

SONIC AND THE BLACK KNIGHT
★

+ Komea ulkoasu...
– ...erittäin köyhä sisältö.

12+ PELIKONEET: Wii

ARVOSTELUT

KOVAA DUUNIA RAKSALLA

Pyramidien rakentamisen ihmettä pähkäillään vielä tuhansien vuosien jälkeenkin, mutta jos asiaa pohtii tarkemmin, jo tavallisen kerrostalon pystytys on melkoinen urakka. Tämän epäilyksen vahvistaa *Building & Co.*, jossa pelaaja on sekä arkkitehti että rakennustyömaan esimies.

Ranskalainen *Building & Co.* noudattaa linjaa, joka on nähty monessa erikoiseen aiheeseen keskittyvässä simulaattorissa. Se ei ole erityisen kaunis nykymittapuulla, sen oppimiskynnys on korkea ja teknisiä vikojakin siihen on jäänyt. Peli tekee kuitenkin sen, mitä sen tekijät ovat epäilemättä halunneet: *Building & Co.* kertoo pikkutarkasti, kuinka monivaiheinen ja monimutkainen prosessi talonrakennus on.

Haasteet aloitetaan arkkitehdin työllä. Aluksi on päätettävä talon muoto ja sen sisältö. Valita täytyy jopa, millä tekniikalla perustukset valetaan ja tukirakenteet rakennetaan. Jo pelkkien perustusten luominen vaatii armotonta säätöä. On hankittava pohjavesipumppuja, kaivinkoneita ja kuskeja, palkattava muurari valamaan rauta- ja betonirakenteita sekä järjestettävä rakennusaineiden ja maa-aineksen kuljetusajat. Huonolla tuurilla työntekijät katkovat nilkkansa tai kiukuttelevat muuten vaan. Homma vain monimutkaistuu edetessään, joten ensimmäinen valmis lähiökerrostalo tuntuu oikeasti Gizan pyramidin veroiselta suoritukselta.

Valitettavasti pelin monimutkaisuus ei ole kaikki peräisin aidoilta rakennustyömailta. Pelin käyttöliittymä on kankea ja monimutkainen, ja tarvittavaa tietoa saa usein kaivaa esille suurella vaivalla. Täytyy kuitenkin myöntää, että peli on suorastaan valaiseva kokemus, vaikka rakennustermit on opeteltava englanniksi. Aivan nuori ja kaivinkoneista innostunut pelaaja ei tästä kuitenkaan kostu.

-JANNE PYYKKÖNEN

BUILDING & CO.
★★★

+ Kertoo paljon aiheesta...
– ...jos pelaaja ei ehdi väsähtää.

3+ PELIKONEET: Pc

KIRURGIT RAKASTAVAT PELISSÄKIN

Minun on pakko tehdä kaksi tunnustusta *Greyn anatomia* -televisiosarjaan pohjautuvaan peliin liittyen. Valitettavasti en ole seurannut sarjaa aktiivisesti, joten en pysty tekemään fanien iloksi syväanalyysia pelin henkilöhahmojen aitoudesta. Toisesta tunnustuksesta voivat järkyttyä "tosipelaajat": pidin *Grey's Anatomy* -pelistä enemmän kuin arvasinkaan.

Pelin kohderyhmä on vähemmän pelejä harrastavat naispelaajat ja sarjan fanit. Greyn anatomiaa harrastetaan nimittäin todella helpoissa minipeleissä, joilla setvitään onnistumista leikkaussalissa ja lemmenasioissa. Pelihahmoina ovat sarjan kaikki lääkärit, ja näkökulma pomppii levottomasti kohtauksesta toiseen eri ihmisissä.

Tyypillisessä kohtauksessa kerätään "rohkeuspalleroita" hiirtä tai Wii-ohjainta heiluttamalla, jotta tunnekuohussa epäröivä tohtori uskaltaa vuodattaa tunteitaan. Sitten pompataan poraamaan ruuveja kalloon tai vaihtamaan puhtaita siteitä potilaalle puolen minuutin pelirupeamassa, jonka jälleen puretaan taas rakkausongelmia.

Pelin ulkoiseksi tyyliksi on valittu puoliksi piirroselokuvamainen tekniikka, jonka ansiosta hahmot ovat erittäin tunnistettavia ja hyvin elävän näköisiä. Ääninäyttelijät ovat suurimmaksi osaksi imitaattoreita, joskin osa heistä onnistuu todella hyvin.

Grey's Anatomy -pelin vahvuus on kuitenkin siinä, että sitä ovat olleet tekemässä sarjan aidot käsikirjoittajat. Niinpä pelissä on oikeasti hauskaa ja sujuvaa sanailua, joka antaa motivaatiota kahlata läpi ankeammistakin minipeleistä. Sairaalan lemmensolmut selvisivät *Grey*-maallikollekin ilman rautalangasta vääntämistä. Kovalle fanille tämä on varmasti kuin sarjan "kadonnut jakso", mikä on paljon enemmän kuin mihin useimmat lisenssipelit pystyvät.

-JANNE PYYKKÖNEN

GREY'S ANATOMY
★★★

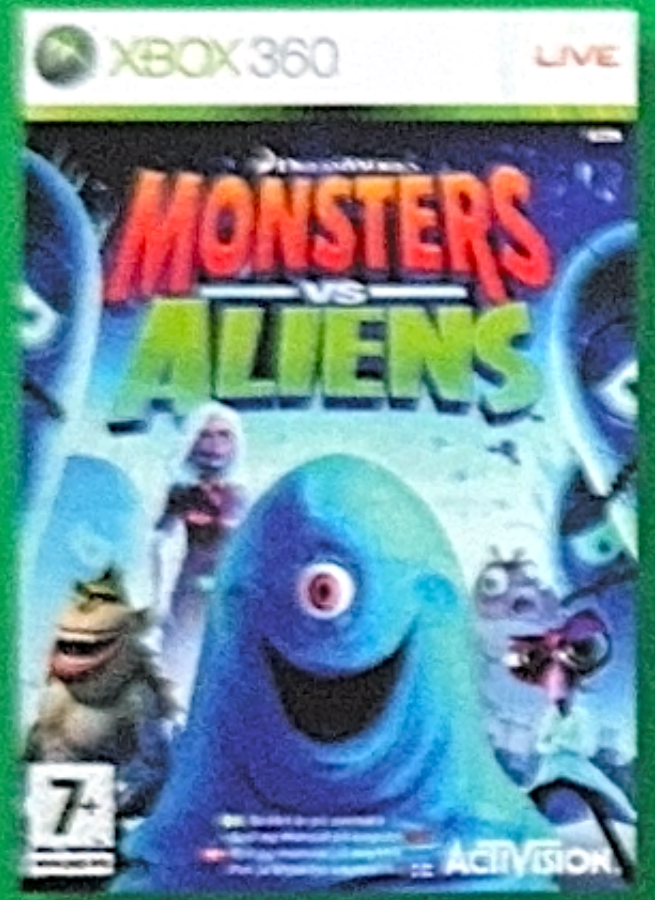
+ Nokkela käsikirjoitus.
– Älyttömän yksinkertainen.

PELIKONEET: Pc, Wii, DS
12+

LICH KING & PRE PAID -KORTTI YHT. 49,90

PC-DVD World of Warcraft - Wrath of the Lich King

Maailman suosituimman nettiroolipelin uusin lisäosa ja 30 päivää peliaikaa samassa paketissa! Astu Northrendin kylmille lakeuksille ja koe uudet alueet, luolastot ja luket-tomat haasteet muiden pelaajien kanssa.



PS3/Xbox360 Monsters VS Aliens

64,90

PS2/PC-DVD/NDS/Wii
32,90/32,90/42,90/59,90

Dreamworksin 3D-animaatioleffaan perustuva toimintaseikkailu hersyvillä muukalaisilla ja hassuilla hirviöillä!

PAKETISSA MUKANA PELI JA KITARA.

PS3/Xbox360 Guitar Hero World Tour

74,90

Peli kitarasankareista on nyt laajentunut täysmittaiseksi bändipeliksi! Guitar Hero -sarjan uusin tulokas tarjoaa kymmenittäin rock- ja metalliklassikoita soitettavaksi yksin tai kavereiden kanssa.

NDS GTA: Chinatown Wars

39,90

Triad-rikollissyndikaattien ympärille keskittyvä toimintapeli suositussa GTA-pelisarjassa.

Xbox 360 Bolt

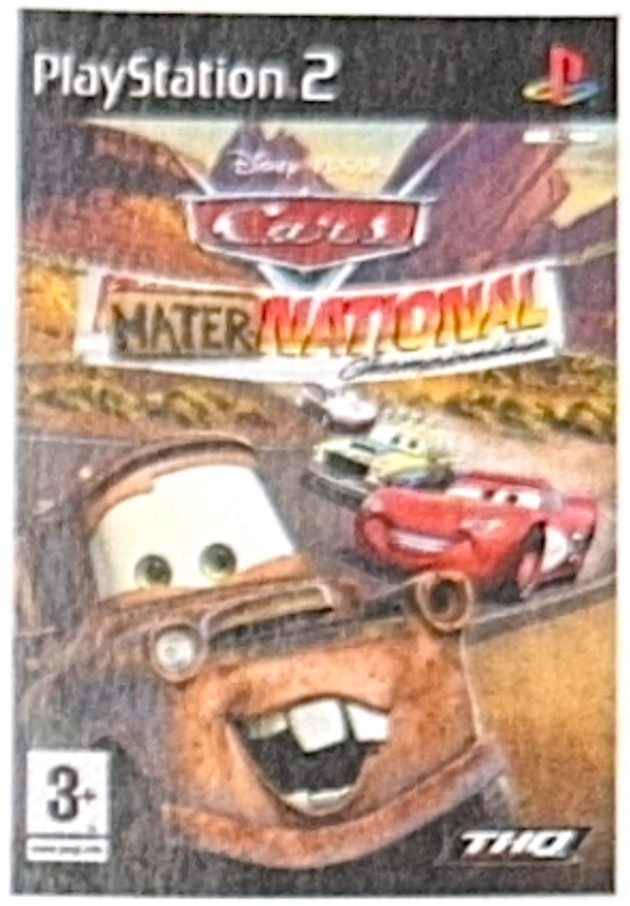
53,90

PS3/PS2/NDS/Wii
59,90/39,90/47,90/57,90

Tutustu maailman parhaimpaan koiraan, TV-tähti Boltiin! Peli perustuu Disneyn animaatioelokuvaan.

ERÄ PS2-PELEJÄ 9,95/kpl

- Legend of the Dragon
- Bratz The Movie
- Ghost Rider
- STAR TREK: Conquest



PS2 Cars: Mater-National

16,95

PS2 FlatOut 2

12,95

NDS: MEGAMAN STARFORCE -PELIT 16,95/kpl

Wii STAR TREK: Conquest

16,95

Wii Spyro: The Eternal Night

19,95

Bonusta jopa 5 %.
S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.
S-Etukortti
www.s-kanava.fi
ENEMMÄN PERHEMARKET
PRISMA

TEMPPELIHERRAIN JALANJÄLJILLÄ

Viime vuosikymmenellä kotitietokoneilla kukoistaneet vanhan koulukunnan seikkailupelit ovat monien iloksi alkaneet elää uutta kevättään Nintendon konsoleilla. Nyt kehiin astelee alkuperäinen ja rakastettu *Broken Sword* noin kolmentoista vuoden takaa – uusien kujeiden kera.

Pelissä tutkitaan George Stobbartina pariisilaiskahvilan pommitusta, joka johtaa hänet ja ranskalaistoimittaja Nicole Collardin keskelle kansainvälistä salaliittoa ja muinaisen Temppeliherrain ritarikunnan salaisuuksien jäljille. Tämä tapahtuu alueiden mukavan rauhallisella tutkimisella ja hahmojen kanssa jutustelulla.

Uusittu Director's Cut tuo klassikkoon lukuisia mainioita uudistuksia, kuten etenemistä helpottavan vinkkijärjestelmän. Vaikka pulmat ovat enimmäkseen hauskoja ja loogisesti pääteltävissä, mahtuu mukaan muutamia visaisiakin ilmestyksiä. Lajityypille ominaiseen tapaan hyvät hoksottimet ja sujuva kielipää ovatkin valttia.

Juonelliset lisäykset istuvat alkuperäisen seikkailun tarinaan ja antavat vanhoillekin faneille muutamiksi tunneiksi uutta askarreltavaa viehkeän Nicolen kengissä. Myös uusitut keskustelukuvakkeet piristävät pelin ilmettä, joka on muutoin pysynyt muuttumattomana alkuperäisversiosta.

Broken Sword on yhä seikkailupelaamista hauskimmillaan. Se on hyvin kirjoitettu, ja se sisältää varsin nokkelia pulmia sekä mielenkiintoisia, joskin turhan stereotyyppisiä, hahmoja. Nämä seikat tekevätkin lajityypistä niin ajattoman: vaikka peli itsessään on vanha, laadukas tarina ei vanhene koskaan.

–VILLE ARVEKARI

BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS – DIRECTOR'S CUT
★★★★

+ Klassinen seikkailu toimivine uudistuksineen.
– Ulkoasua ja äänimaailmaa olisi voinut viilata enemmänkin.

12+
PELIKONEET: Wii, DS

EI UUTTA ALAMAAILMASSA

Nippon Ichi Softwaren roolistrategiapelit ovat historiansa aikana valloittaneet kerta toisensa jälkeen hauskoilla hahmoillaan, tarinallaan ja sisällöllään. Firman lippulaiva on demoninen *Disgaea*-sarja, ja sen PS3:lle julkaistavalta kolmosversiolta odotti kuitenkin edes jonkinlaisia uusia tuulia.

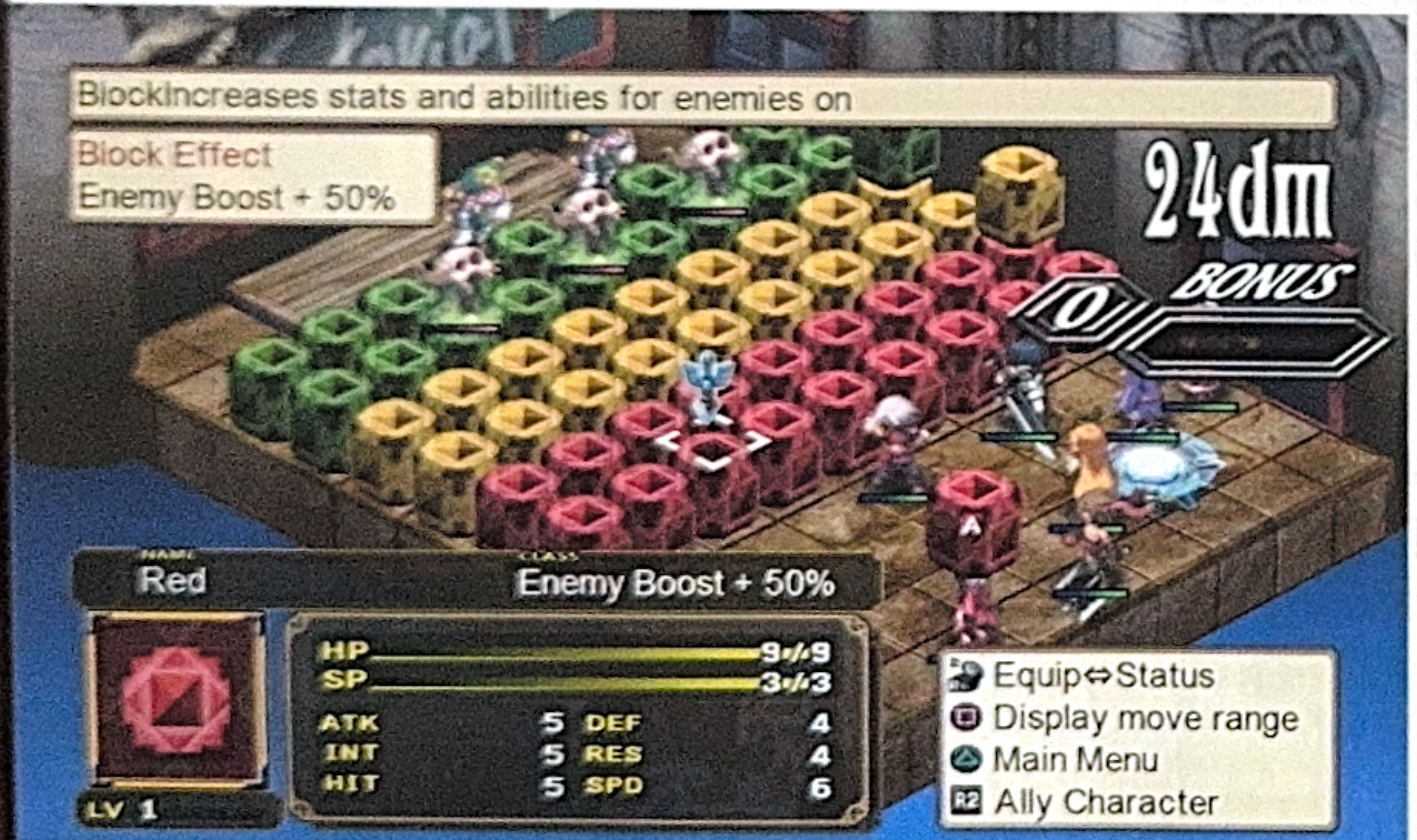
Kuinka sitten kävi? *Disgaea 3* jatkaa alamaailman ilkeämielisen demoninuorison edesottamuksien seuraamista. Tällä kertaa pääosassa on Mao, pahuuden Akatemian rehtorin poika, joka päättää hankkiutua eroon isäukostaan. NIS-mäiseen tapaan koko touhu saa hyvin pian varsin absurdeja piirteitä, ja tarina on kaikessa sekopäisyydessään mukavaa seurattavaa. Silloin, jos sitä ehtii seuraamaan.

Disgaea 3 vaatii edeltäjiensä tavoin vanhojen kenttien varsin ahkeraa koluamista, sillä juonikentät vaikeutuvat jatkuvasti ja kenttä kentältä etenevä pelaaja huomaa pian olevansa selkeästi alakynnessä. Vanhojen kenttien ja erilaisten lisäluolastojen koluaminen onkin erittäin tärkeää.

Itse peli toimii tuttuun tapaan vuoropohjaisesti. Sekä pelaajan että koneen ohjaamat joukkueet toimivat kukin vuorollaan, suorittaen erilaisia hyökkäyksiä ja loitsuja. Puzzle-henkistä lisää kenttiin tuovat geopalikat, joiden hyödyntäminen on usein avain joko voittoon tai mahtaviin palkintoihin.

Peli kyllä tarjoaa uskomattoman määrän pelattavaa, jos ei vain turhaudu sen nopeasti nousevasta vaikeustasosta. Ikävä kyllä *Disgaea 3* on lähes täydellinen hiilikopio sarjan vanhoista peleistä, edes grafiikkaa ei ole vaivauduttu päivittämään uuden sukupolven konsolille. Sarjakuvamaisen ulkoasun ei saa silti antaa pettää: *D3* on raastavan vaikea, pirulliseen numeronmurskaukseen rohkaiseva peli.

–TERO LEHTINIEMI



DISGAEA 3: THE ABSENCE OF JUSTICE
★★★

+ Taattua NIS-laatua...
– ...mikä samalla todistaa firman uudistuskyvyttömyyden.

12+
PELIKONEET: PS3

MAATILAMATKAILUA

Arjen huolia ja jännitystä on tapana paeta maaseudun rauhaan. Nyt saman voi tehdä pelien maailmassa. Hermolomasta ei silti kannata puhua. Harvest Moonissa tutustutaan maanviljelijän haastavan elämän iloihin ja suruihin monipuolisesti.

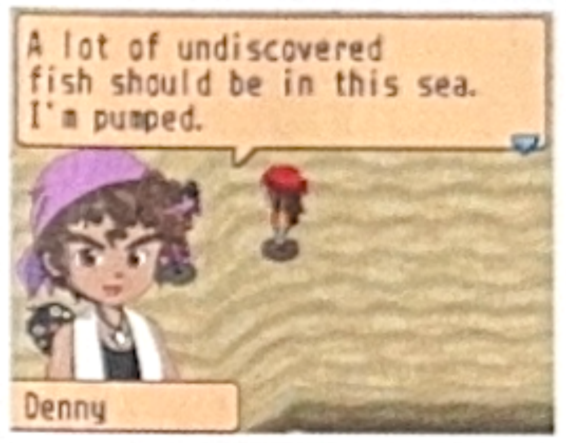
Tulevan yrittäjän ura alkaa erikoisesti. Pelaaja haaksirikkoutuu nelihenkisen perheen mukana autiolle saarelle. Aikaisemmista asukeista kertovat vain hylätyt rakennukset. Pian uudelleenasutus on kuitenkin täydessä vauhdissa. Pelaaja kantaa kortensa kekoon myymällä vastaperustetun maatilansa tuotteita.

Maanviljelijältä eivät työt lopu, eivätkä näin pelaajaltakaan. Kasvit on ensin istutettava ja sitten kasteltava joka päivä, kunnes on sadonkorjuun aika. Kun eläimiä saapuu taloon, on niitä ruokittava ja hoidettava herkeämättä. Palkkiona on onnistumisen tunteen lisäksi rahaa, jolla hankitaan tarpeita ja laajennetaan maatilaa.

Sosiaaliset suhteet saarelaisten kanssa ovat myös tärkeitä. Maajussille on jopa etsittävä morsian. Tämä on tärkeä osa peliä siinä, missä erilaiset juhlat ja kilpailutkin. Kaikkeen ei vain riitä aikaa, eikä pelihahmolla voimia. Nukkuminen ja syöminen on muistettava, jos aikoo pysyä työkykyisenä.

Välillä viihteellisyys on turhan kaukana pelaamisesta ja työnteon tunne lähempänä. Turhan hankalaksi tehty kosketusnäyttöohjaus korostaa tunnelmaa. *Harvest Moon* onkin kärsivällisen, toistuvista askareista pitävän virtuaalimaanviljelijän valinta.

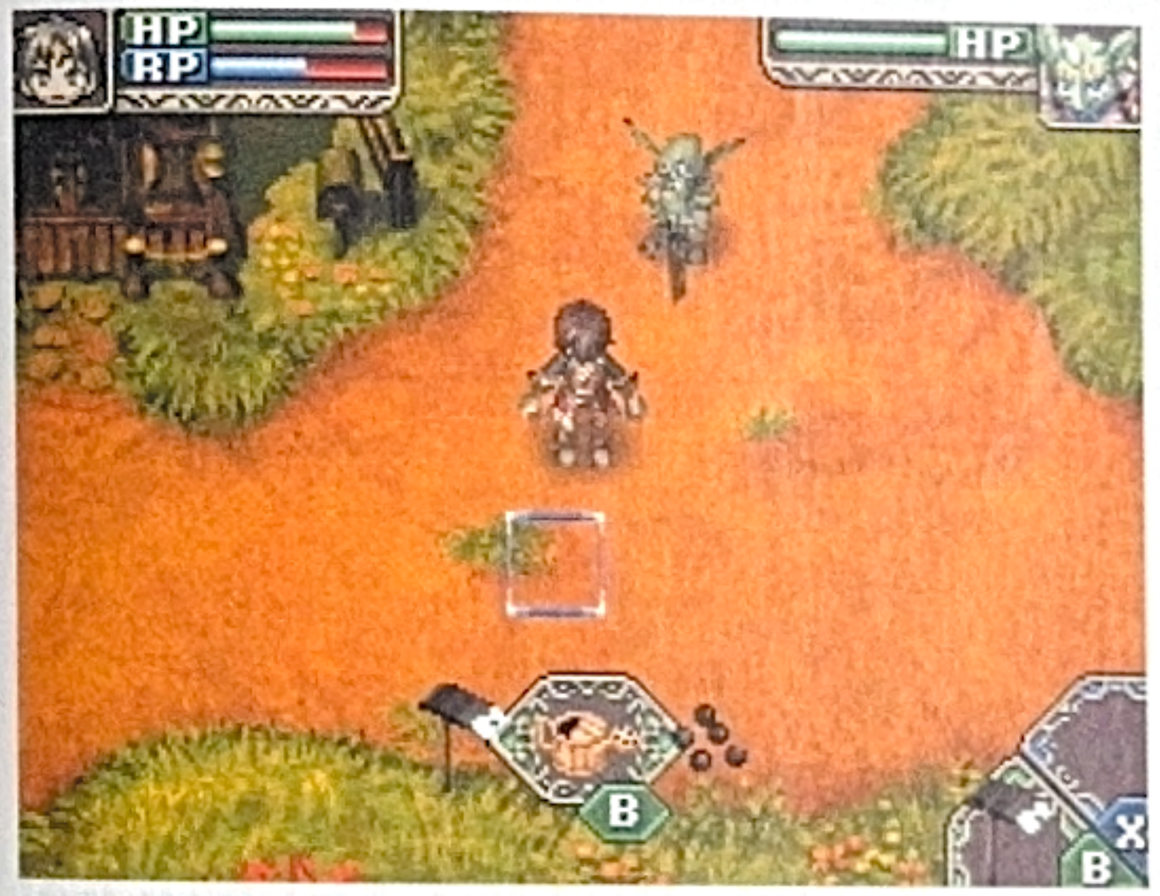
–ANTTI MUTTA

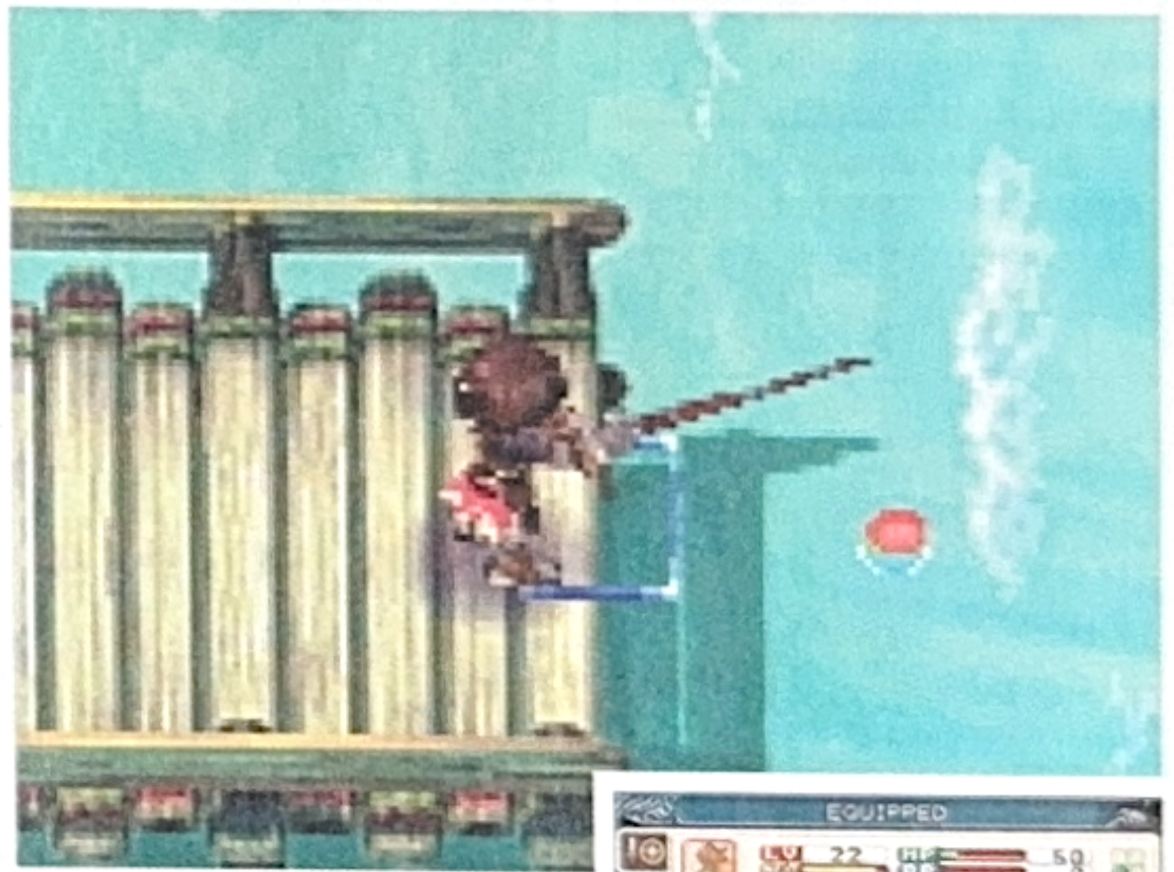


HARVEST MOON: ISLAND OF HAPPINESS
★★

+ Peltotöistä saatavat palkkiot ilahduttavat...
– ...mutta itse hommat hiertävät.

3+
PELIKONEET: DS





MIEKKA KOHTAA KUOKAN

Maajussien arkeen paneutuvalla *Harvest Moon* -sarjalla on oma vankka kannattajakuntansa, joka pääsee tällä kertaa viettämään maalaiselämää fantasiapainotteisessa maailmassa. Toisin sanoen *Rune Factory: A Fantasy Harvest Moon* jatkaa tuttua kaavaa roolipelielementein höystettynä.

Peli lähtee käyntiin hitaasti mutta varmasti, kun muistinsa menettänyt nuorukainen päätyy asustamaan Kardian kylään. Syötäväkin olisi, joten poika päättää ryhtyä maajussiksi Mist-nimisen tytön omistamalla maatilalla, vaikka veri vetäisikin seikkailemaan. Aluksi onkin saatava pelto tuottavaksi, mikä vaatii runsaasti aikaa ja vaivaa. Nopeaa toimintaa kaipaavat voivat kääntää katseensa muualle.

Tuoton kasvaessa pelaajat voivat keskittyä kylän muiden asukkaiden kanssa jutusteluun tai vihollisia kuhisevien luolastojen tutkimiseen, jolloin roolipelielementit iskevät kehiin. Kuten pelin muutkin osa-alueet, myös taistelu ja seikkailu vaatii aikaa ja huolellista valmistelua. Kunhan pelaaja pääsee sinuiksi pelin kanssa, päästään myös kasvattamaan hirviöitä, kokkaamaan tai sisustamaan taloa.

Pelaajan on kyettävä suunnittelemaan rutiineja ja askareita pidemmällä aikavälillä, sillä yksittäisillä teoilla on harvemmin suoria seuraamuksia. Vain rutiininomaisella ja toistuvalla puurtamisella on merkitystä *Rune Factoryn* maailmassa. Katso siis peiliin ja kerro, näetkö sieltä ahkeran, oma-aloitteisen, hyvähermoisen ja järjestelmällisen ihmisen? Mikäli vastaus on kyllä, *Rune Factory* on testaamisen arvoinen.

–VILLE ARVEKARI

RUNE FACTORY: A FANTASY HARVEST MOON
★★★

+ Tekemistä ja pelattavaa riittää...
– ...mikäli kärsivällisyys ja aikataulu sen sallivat.

12+
PELIKONEET: DS

LENTOSOTAPELIEN TOP GUN

Jännityskirjailija **Tom Clancyn** nimi on peleissä totuttu yhdistämään sotilaallisiin ja realistispainotteisiin peleihin. *HAWX* muuttaa tämän kaiken ottamalla ilmasotaan huomattavasti kevyemmän ja viihdyttävämmän otteen. Oikeasta lentosimulaattorista ei siis ole kyse. Koneet kantavat ohjuksia kymmenittäin ja lentomalli on toimintapelimäisen yksinkertainen.

Pelaaja hyppää majuri Crenshaw'n lentosaappaisiin, joka siirtyy USA:n ilmavoimien palveluksesta yksityissektorille Artemis-yhtiön palkka-armeijaan. Kuviot kuitenkin monimutkaistuvat, ja lopulta lennetään taas USA:n väreissä. Tapahtumat kuitenkin toimivat vain pelkkänä näyttämönä huikeille lentotaisteluille.

Peli on todella komeaa katsottavaa. Maasto on mallinnettu aitojen satelliittikuvien perusteella ja koneet ovat yksityiskohtaisia ohjaamonäkymiä myöten. Pelin erikoisuus on mahdollisuus pelata niin sanotussa OFF-tilassa, jolloin kaikki lentoavut ovat pois päältä. Käytännössä tämä tarkoittaa kuvakulman siirtymistä kauas koneen ulkopuolelle, jolloin rautakotkaansa voi kieputella todella ketterästi, mikä onkin tarpeen ohjuksia väistellessä ja viholliskoneita jahdatessa.

Yksinpelin tehtäviä voi pelata myös yhteispelinä kolmen muun pelaajan kanssa, jolloin useat kinkkiset tehtävät muuttuvatkin helpommiksi. Luonnollisesti ilmasotaa voi harrastaa myös verkkomoninpelinä.

Taisteluista niin yksin- kuin moninpelissäkin kerätään kokemusta ja erilaisia tavoitteita, joiden avulla avataan käyttöön uusia koneita ja niiden erilaisia asejärjestelmiä. Näin pelaaminen on muutakin kuin pelkkää lentelyä, sillä kokemusjärjestelmä rohkaisee hyvää pelaamiseen.

HAWX on kuin hyvä toimintaelokuva. Se tarjoaa vauhdikasta viihdettä, mutta kun kaikki on lopulta nähty ja koettu, ei sen pariin välttämättä enää palaa.

–MIIKA HUTTUNEN

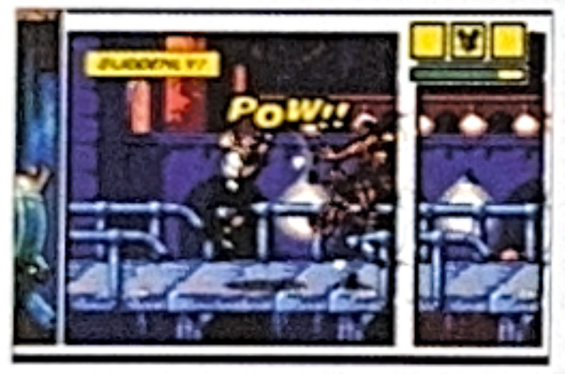
TOM CLANCY'S HAWX
★★★★

\+ Helppoa ja näyttävää ilmasotaa niin verkossa kuin yksin.

– Jää pitkällä tähtäimellä kuitenkin liian kevyeksi kokemukseksi.

16+

PELIKONEET: PS3, Xbox 360, pc



GREEN HILLISTÄ ALGOLIN JÄRJESTELMÄÄN

Legendaarinen Mega Drive kuuluu niiden konsoleiden joukkoon, joiden parissa useat nykypelaajat aloittivat harrastuksensa. Ei siis ihme, että Sega haluaa vahvistaa kassaansa vanhoja muistelevien kustannuksella.

Kokoelmien taso on vaihdellut vuosien varrella. *Ultimate Collectionin* tärkein anti eli yli 40 konsolin peliä ovat suurimmalta osalta onnistuneita valintoja sen helmistä. *Sonic the Hedgehog* -sarja on itseoikeutetusti mukana – ikävä vain, että tuntemattomin helmi *Sonic CD* on taas poissa kuvioista. Roolipelaajia ilahduttavat neliosainen *Phantasy Star* -sarja ja **Yuzo Koshiron** upealla musiikilla ryyditetty, katutaistelijoista kertova *Streets of Rage* -trilogia. Valikoimassa on pelejä useasta lajityypistä, mutta ei urheilua tai autoilua.

Emulointi on toteutettu vankalla ammattitaidolla. Pelejä voi pelata joko alkuperäisessä kuvasuhteessa tai laajakuvana, joka tietysti venyttää grafiikkaa. Pelejä onkin parasta pelata mahdollisimman alkuperäisessä asussa, ilman ulkoisia tehosteita. Hölmöltä sen sijaan tuntuu nettimoninpelin puute, sillä olihan moinen lisätty jo Xbox Live Arcaden *Sonic the Hedgehog 2*:een.

Retropelien oheismateriaalina on haastatteluja, mutta elokuvien kattaviin dokumentteihin tottuneelle ne tuntuvat liian kevyiltä makupaloilta. Kyseessä on sentään joitakin pelihistorian merkittävimmistä teoksista, joten varmasti mielenkiintoisempaa turinaa syntyisi, jos yritystä olisi enemmän.

Kokoelma ei ole järin äärimmäinen, mutta joka tapauksessa täynnä nautinnollisia pelejä. Tällä kertaa pelien määrä korvaa oheismateriaalien laadun.

–SIMON ELO

SEGA MEGA DRIVE ULTIMATE COLLECTION
★★★

\+ Kattavasti mainioita pelejä...

– ...ilman mielenkiintoista oheismateriaalia.

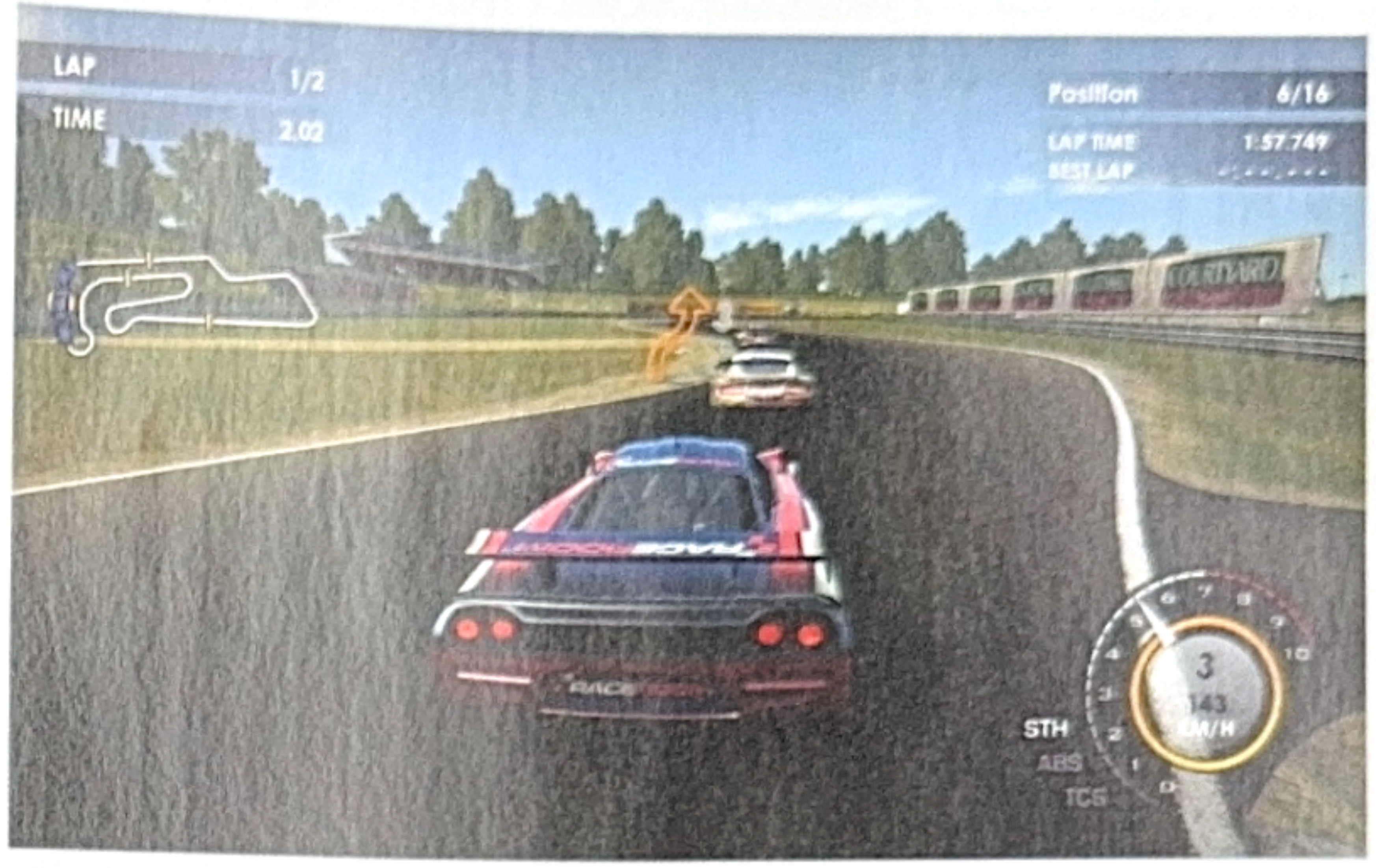
12+

PELIKONEET: PS3, Xbox 360

AUTOILUN YTIMESSÄ

Ruotsalainen SimBin-firma on pc-maailmassa kunnostautunut kovan luokan realististen kilpa-autoilupelien tekijänä. Firman toimitusjohtaja, entinen GT-kuski **Henrik Roos** on haalinut suojiinsa varsin pätevän tiimin, jonka ainoa ja tärkein tehtävä on koko firman historian ajan ollut mahdollisimman realistisen ajokokemuksen tuottaminen. *RacePro* on firman ensimmäinen askel konsolimaailmaan, mutta pysyykö luja laatu alustan vaihdoksessa?

RacePro pysyy pääosin uskollisena edeltäjilleen. Erilaisia autoja ja sarjoja on huima määrä, ja ilman varsinaista kokemusta oikeasta ajamisesta autot käyttäytyvät riittävän erilaisesti ja realistisesti. Muuten puitteet ovat spartalaisen rujot: valikot ovat karuja, äänimaailma rajoittuu käytännössä valikoiden itseään toistavaan jumputukseen, moottorien ääniin ja kuuluttajaan. Grafiikka sentään on sulavaa ja ajaa muutenkin asiansa.



Vaikka peli panostaa realismiin, on oppiminen tehty helpoksi. Tehokkaat apuvälineet jarrujen- ja ohjauksentehostimista oikealle ajolinjalle ohjaavaan kuminauhaan saavat aikaan sen, että uudempikin kuski pääsee peliin sisälle. Taitojen kehittyessä apuja voi sitten vähentää.

Kaiken kaikkiaan *RacePro:n* suositeltavuus riippuu siitä, mitä on hakemassa. Nuoremmalle kuskisukupolvelle sen karuus ja tietyn tyyppinen äärimmäisyys voi olla liikaa, kun esimerkiksi *Forza 2:n* kaltainen mediahoukuttelevuus puuttuu. Realistista ajokokemusta hakeville parempaa vaihtoehtoa tuskin juuri on, ja *RacePro* oikein huokuu tekijöidensä rakkautta työtään kohtaan.

–MIIKKA LEHTONEN

RACE PRO
★★★

\+ Realistista kilpa-autoilua...

– ...joka voi karkottaa karuudellaan.

3+

PELIKONEET: Xbox 360

KAAHAUKSEN LUKSUSPAKETTI

Burnout-sarja, tuo kaahailujen tämänhetkinen kuningas, saapuu vihdoin myös pc:lle. Sarjan seitsemäs osa, *Burnout Paradise*, julkaistiin Xbox 360:lle ja PS3:lle viime vuoden helmikuussa. Nyt peli julkaistaan uudelleen molemmille konsoleille ja pc:lle muutaman lisäpaketin kera. Burnout *Paradise: The Ultimate Box* sisältää peruspelin lisäksi konsoliversioihin ilmaiseksi julkaistut laajennukset sekä vuorotellen pelattavan moninpelilaajennuksen.

Sarjan tunnusmerkit eli huikaisevan nopea kaahaus ja näyttävät törmäykset ovat tallella. Pc-käännös on kokonaisuutena onnistunut, ja kaikesta huomaa, että kyseessä on Criterionin oman tiimin tekemä käännös. Tehokkaalla koneella grafiikkamoottorista saa esiin upeaa grafiikkaa, mutta myös hiukan vanhemmilla koneilla pelin saa pyörimään kiitettävän hyvin efektejä karsimalla.

Myös perusajamiseen on tehty pieniä uudistuksia. Pelin alkupuoliskoa on helpotettu tekemällä autojen ajotuntumasta aloittelijaystävällisempää ja heikentämällä tekoälyä. Tervetullut uudistus on mahdollisuus aloittaa kilpailu alusta suoraan häviön jälkeen. Lisäksi peliin on lisätty vaihtuvat vuorokaudenajat, joten nyt pääsee kaahailemaan myös yöllä. Etenkin auringon noustessa tai laskiessa pelin valaistusefektit ovat upeaa katseltavaa. Moottoripyörien lisääminen peliin on tuonut uusia kisoja ja haasteita pelattavaksi.

Burnout Paradisen ensimmäinen maksullinen sisältöpaketti, Party Pack, on sekin sisällytettynä *The Ultimate Boxiin*, ja se lisää peliin vuorotellen pelattavan moninpelimahdollisuuden. Party Pack ei käytä kaikkia mahdollisuuksiaan, sillä harmittavasti sen minikilpailut toistavat itseään ja käyvät nopeasti tylsiksi. Siitäkin huolimatta *The Ultimate Box* on kokonaisuutena loistava paketti kaikille arcadekaahailujen ystäville.

–MATIAS KAINULAINEN

BURNOUT PARADISE: THE ULTIMATE BOX
★★★★

\+ Hurjasti ajettavaa ja uudistuksia...

– ...joista osa on turhempia.

7+

PELIKONEET: Pc, PS3, Xbox 360

LATAAMO

Pelit netistä uusille koneille

Kaikki kolme uuden sukupolven pelikonetta – PlayStation 3, Wii ja Xbox 360 – tarjoavat omistajalleen nettipalvelun, josta voi ostaa uutta pelattavaa paljon täysihintaisia pelejä edullisemmin. Maksuvälineinä käyvät kaupasta ostettavat pistekortit tai luottokortti. Jokaisen laitteen valikoimasta löytyy jo laaja valikoima loistopelejä.

HIUKSET HULMUAVAT JA KUMI VINKUU

OutRun Online Arcade on jatkoa yli 20 vuotta vanhalle ajopeliklassikolle. Moni asia on muuttunut noista ajoista, mutta tietyt jutut säilyvät kuitenkin ikuisesti. Nopeat autot ja kauniit naiset ovat aina muodissa.

OutRun Online Arcade perustuu samaan ideaan kuin edellisessä konsolisukupolvessa ilmestyneet kaksi *OutRun*-peliä. Huikea vauhti, kovat sivuluisut ja Ferrarit ovat edelleen pääosassa, ja mikäs sen parempaa. *OutRun* toimii erinomaisesti ladattavana pelinä. Sen pelimekaniikka on koukuttavaa ja pelin kikat oppii nopeasti, mutta niiden täydellinen hallitseminen vie tunteja.

Kovassa sivuluisussa ja Ferrareissa on tiettyä lumoa, joka vetoaa. Realistisuus on heitetty ikkunasta ulos. Kovatkin mutkat vedetään kaksisataa lasissa ja eturenkaat linkussa. Tätä voi suositella lähes jokaiselle.

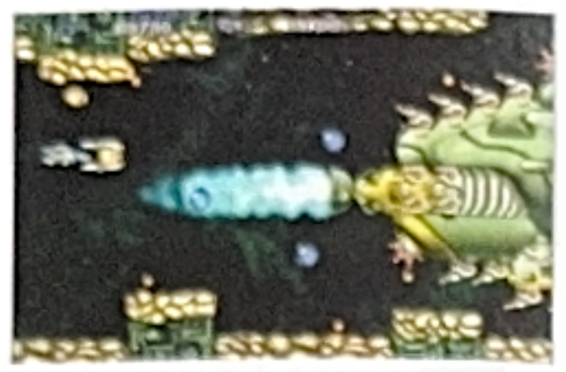
–EEMELI REKUNEN

OUTRUN ONLINE ARCADE
★★★★

\+ Huikea vauhti ja meininki.

– Realismin ystävien kannattaa kiertää tämä kaukaa.

3+ PELIKONEET: Xbox 360, PS3



VASEMMALTA OIKEALLE

Kovien haasteiden ystäville ladattavaksi saapuvat klassiset räiskintäpelit *R-Type I* ja *II* sisältävä *R-Type Dimensions*. *R-Typet* edustavat kaksiulotteisen, poikittain vierivän räiskinnän kulmakiviä.

Pelejä voi pelata niiden alkuperäisessä kolikkopeli-karuudessaan, jolloin myös alkuperäinen pelattavuus on läsnä. Tämä tarkoittaa sitä, että jokainen ammusten täyttämä kohta on onnistuttava läpäisemään ilman yhtään osumaa, tai joudut yrittämään uudestaan.

Vanhan koulun säännöt ovat kuitenkin liikaa varmasti suurimmalle osalle nykypelaajista, ja onneksi mukana on myös armoa antavampi pelimuoto, jonka avulla kaikki pääsevät näkemään pelin loppuun asti. Hienona päivityksenä mukana on myös mahdollisuus pelata pelejä alkuperäisten grafiikoiden lisäksi koreana teräväpiirtona.

R-Type Dimensions on mukava paketti, joka mahdollistaa klassikoiden kokemisen sekä alkuperäisenä että modernina versiona, niin pelattavuuden kuin ulkomuodonkin suhteen.

–JANNE KAITILA

R-TYPE DIMENSIONS
★★★

\+ Valitse pelityylisi...

– ...joko liian vaikeasta tai liian helposta.

3+ PELIKONEET: Xbox 360

RENTOA KUKKAILUA

Flower on kaunis peli katsoa. Nykypäivän pelimarkkinoilla näkee vähän turhan paljon harmaita betoniviidakoita, ydintuhon jälkeisiä suurkaupunkeja ja tulevaisuuden synkeitä kaatopaikkoja. Niinpä PSN:ssä julkaistu *Flower* on kerrankin mukava kokemus, jota pelatessa maalliset murheet ja pimeät värisävyt haihtuvat mielestä.

Peli sijoittuu niitylle, jossa pelaajan ohjaama yksinäinen terälehti on tarkoitus ohjata PS3:n ohjainta kallistelemalla muiden kukkien luokse. Tämän onnistuttua muut terälehdet liittyvät joukkoon, ja pelaaja ohjastaa terälehtien parven seuraavan kukka-asetelman luokse. Tämän onnistuttua paikoin kuivunut niitty herää henkiin ja muuttuu taas kauniin vehreäksi ja eläväksi.

Vaikka peli vaatiikin vain yhden napin painamista ja ohjaimen vienoa kallistelua, ei sitä pidä luulla pelkäksi kukkaislällyilyksi ja epäpeliksi. Peli muuttuu pian kauniiden maisemien ihailusta tarkkoihin lentosuorituksiin ja kenttien läpikotaiseen tutkimiseen.

Yksi pitkä miinus pelillä kuitenkin on. Sen muutamat kentät on käyty läpi turhan nopeasti, jolloin tulee mieleen, oliko tämä lysti kymmenen euron arvoista.

–EEMELI REKUNEN

FLOWER
★★★★

\+ Tarjoaa omaperäisen, upean ja rentouttavan pelielämyksen...

– ...joka loppuu turhan äkkiä.

3+ PELIKONEET: PS3

h'town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1376, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
TOIMITUSSIHTEERI: Katriina Puputh
AVUSTAJAT: Mikko Huttunen, Matias Kaimulainen, Eemeli Rekunen, Ville Arvekari, Tero Lehtiniemi, Mikka Lehtonen, Simon Elo, Antti Mutta, Santtu Hirvonen

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUHELIN: 050 313 7696
SÄHKÖPOSTI: harri@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
toimitus@pelaa.info
PUHELIN: (09) 436 93757

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1376, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET

TILT PELAAJAN PELIKAUPPA: Trio Lahti, Hansakortteli Turku, Kauppakeskus Mylly Raisio, Tampere Koskikeskus, Kauppakeskus Itäkeskus, Kauppakeskus Sello, Kauppakeskus Jumbo, Ideapark Lempäälä, Kauppakeskus Elo Ylöjärvi

PRISMA: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Kemi, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Lohja, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu Raksila, Pietarsaari, Piispanristi, Pori, Raahe, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus, Viikki, Zeppelin

KOLUMNI

TAUKOPELIT KUNNIAAN

Nopea vilkaisu olkapään yli – pomoa ei näy, joten pelit käyntiin! Näin toimii tilastojen mukaan ja hieman omien havaintojenkin perusteella iso osa suomalaisesta työväestöstä, erään arvion mukaan yli miljoona joka viikko. Suosituimpia taukopelejä ovat *Tetriksen* tyyppiset älypelit, tietokilpailut ja uutena visuaaliset tarinat. Näitä yhdistävä tekijä löytyy teknologiasta: kaikkia taukopelejä pelataan nettiselaimella, samalla työkalulla, jolla entistä useampi hoitaa myös sen oikean päivätyönsä. Sinänsä työpelaaminen ei toki ole uusi ilmiö. Pelimaailmassa on tupattu unohtamaan *Miinaharava* ja *Pasianssi*, jotka olivat taukopelejä jo ennen Taukopelit.fi:n aikakautta. Pelkän *Pasianssin*, jonka Microsoft sanoo olevan käyttöjärjestelmänsä käytetyin ohjelma, väitetään viihdyttäneen maailman työpaikoilla miljoonien työtuntien ajan. Niiden moralistien, jotka ehtivät jo hermostua, kannattaa kuitenkin katsoa esimerkiksi tuoretta australialaistutkimusta. Sen mukaan taukopelaajat, jotka käyttävät viidenneksen tai alle työajastaan nettiviihteeseen, ovat silti 9 prosenttia tuottavampia kuin ne, jotka eivät koske nettiviihteeseen laisinkaan. Ongelmakäyttäjät ovat tietysti oma lukunsa.

Myös pelintekijät ovat oivaltaneet, että taukopeleille alkaa olla kysyntää. Uusia "satunnaispelaajien" eli casual gamereiden palveluita ja pelejä ilmestyy verkkoon päivittäin, ja samalla niiden taso nousee. Tietyt perinteet ovat kunniassa: taukopeli on nopea aloittaa, hiljalleen yhä paremmaksi opettava ja yleensä vain vasemmalla hiiren napilla ohjattava. Tätä pyhää kolminaisuutta taukopelien tekijät toistelevat. Samalla on opittu, että pelaajaa ei kannata niinkään rankaista virheistä, vaan palkita oikein tekemisestä. Pelikerrat voivat kestää vain muutaman minuutin, mutta niitä voi venyttää tunteihin.

"Myös pelintekijät ovat oivaltaneet, että taukopeleille on kysyntää."

Lisäksi kuvaan astuu taas teknologia. Kun jopa parinsadan euron miniläppärit jaksavat pyörittää entistä kiehtovampia pelejä, kasvaa potentiaalinen yleisö. Näyttääkin siltä, että kun himopelaajat intoilevat uusista teräväpiirtopelikoneista, todellinen mullistus tapahtuu hännän toisessa päässä, kun kehitys tekee halvimmastakin elektroniikasta taukopelikykyistä.

Yksi tämän mullistuksen airuista on tietysti maailman suosituin viihdelaite, PlayStation 2. Maaliskuun lopussa alle sadan euron hintaiseksi muuttunutta pelikonetta löytyy Suomestakin yli puoli miljoonaa. Myyntilistoja hallitsevat yhä laitteen *SingStar*-pelit, jotka itse asiassa noudattelevat taukopelien "nopea aloittaa, paremmaksi opettava ja helposti ohjattava" -kaavaa. Kuten taukopelien, myös laulupelien pelaajia on hankala saada edes mieltämään itseään pelaajiksi. *SingStaria* kokoonnutaan laulamaan koulun jälkeen tai ennen baariin lähtöä, eikä monia sen faneja kiinnostaa laisinkaan uusi *Grand Theft Auto*. Mutta tiedostivat ihmiset sitä itse tai eivät, Suomesta on tulossa peliyhteiskunta. Samaan tapaan kuin *Pasianssi* aikanaan myös totutti suurta yleisöä tietokoneen käyttöön, nyt työpaikoilla salaa naksuteltavat taukopelit ja iltaisin lauletut *SingStarit* tekevät pelaamisesta tuttua. Perinteisten viihdemuotojen kannattaa herätä, sillä vaikka nämä suuret yleisöt eivät siirtyisi teräväpiirtopelien ääreen, voi hyvin olla, että taukopelien jälkeen pelkkä passiivinen television tuijottaminen ei enää maistu. Silloin alkaa aivan uusi peli, jossa Nintendon Wii on jo ottanut ensimmäisen erävoiton.

–Lassi Kurkijärvi

Kirjoittaja on entinen pelitoimittaja, joka kehittää nykyisin HS.fi-palvelua päivisin ja harrastaa pelaamista iltaisin.

SEURAAVA LEHTI ILMESTYY 16.6.2009

EEPPINEN WOW-LEHTI NYT KAUPOISSA

Lue lisää lehdestä ja osallistu kilpailuun osoitteessa:

www.wowlehti.fi